DVD TYLKO 6,90 ZŁ

2 PEŁNE WERSJE GIER!
- MDK 2 KLASYCZNA GRA AKCJI
- MARTIN MYSTÈRE ŚWIEŻUTKA PRZYGODÓWKA



EA Sports 07
Testujemy nowe sportówki Elektroników: m.in. FIFA, NBA Live, NHL

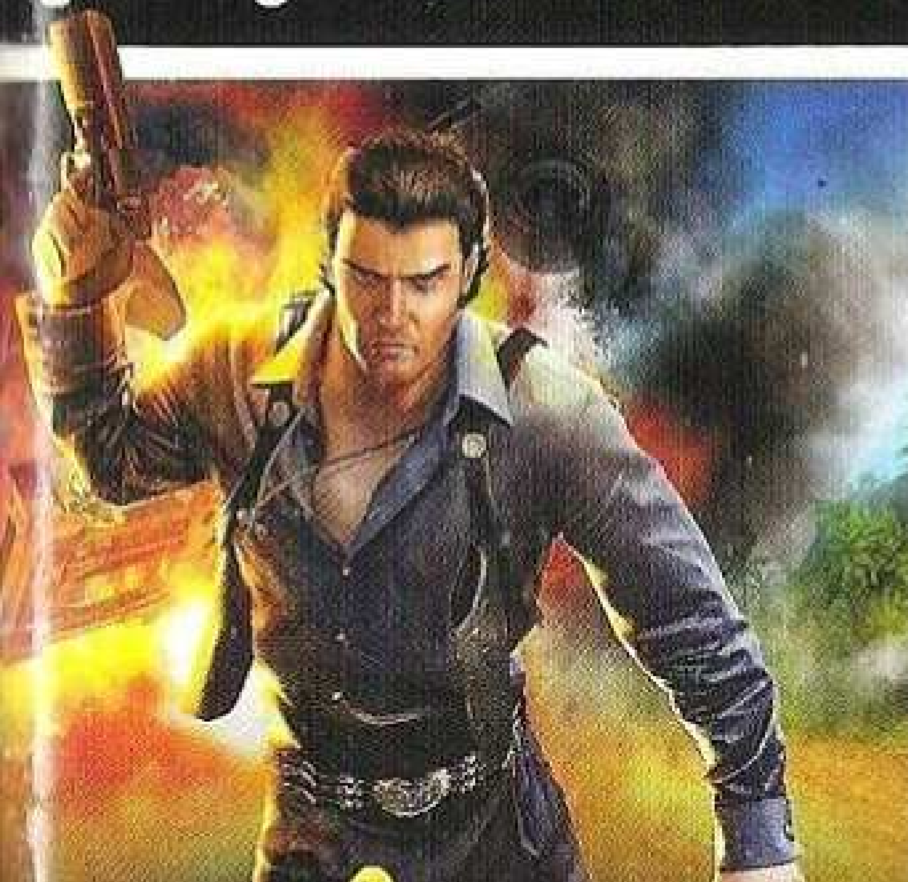
CLICK!

Cena 6,90

Mutacja 1 Nr 11/2006 Cena 6,90 zł (w tym 7% VAT)



LEGO STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY
Pękniesz ze śmiechu! To najzabawniejsza gra tego roku!



JUST CAUSE
Co to za gra? Zaginiona część GTA... W tropikach!



BROKEN SWORD THE ANGEL OF DEATH
Czy trzyma poziom słynnej serii? Trzyma!

Pierwsza recenzja w Polsce!

Dark Messiah™ Might and Magic®

Half-Life 2 w świecie Might & Magic! Wielki sukces czy totalna porażka?



Kompletna solucja do Company of Heroes!

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558

w numerze 11/2006

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE

PORADNIK

TEMAT NUMERU

RECENZJA

RECENZJA

NIE TYLKO GRY

DZIAŁY STAŁE

Grrrubas!

Ten numer Clicka jest tak grrruby – a raczej napakowany – że na wstępniaka nie ma zbyt wiele miejsca – nie będziemy się więc zbytnio rozpisywać. Sprytnie manewrując między działem produkcji a działem reklamy naszego wydawnictwa doprowadziliśmy do tego, że Click po raz pierwszy od ho, ho, ho ma aż 100 stron (licząc z okładkami i plakatami)! A do tego książeczka – czyli, jakby nie patrzeć, kolejne 16. Zła wiadomość jest taka, że na pewno nie będzie tak zawsze, dobra zaś taka, że co najmniej do świąt niemal na pewno będzie tłusto. Pod każdym względem.

Na szybko – kilka sugestii dotyczących najbardziej smakowitych kąsków tego numeru. Przede wszystkim pierwsza w Polsce recenzja **Dark Messiah of Might & Magic**. Czy ta długo oczekiwana giera rządzi? Sprawdź w naszym temacie numeru. Poza tym testujemy także takie hity jak **LEGO Star Wars II**, **Just Cause**, całą furę **nowych sportówek z EA Sports** oraz kolejną przygodówkę z serii **Broken Sword**. Dodatkowo dorzucamy plakaty i solucję do fenomenalnej strategii **Company of Heroes: Kompania Braci**, a do tego **DVD o pojemności 9 GB.** Wiemy, jak zrobić naszym czytelnikom dobrze, hę? Ale zanim zaczniesz mówić do nas per „św. Mikołaju", poczekaj do gwiazdki. Może to nie koniec atrakcji, jakie przygotowaliśmy w tym roku?

Redakcja

Z cyklu: prywatne zdjęcia redakcji. Teutates (ten szary) dorabia na wakacjach.

Następny Click w sprzedaży już 7 listopada!

A w nim na pewno*:
– kolejny zeszyt Klasyki Clicka – tym razem o... zobaczysz za miesiąc,
– recenzje najnowszych gier, m.in. NFS: Carbon, Pro Evolution Soccer 6, Infernal, GTR 2...
oraz mnóstwo innych smakołyków!

*na pewno – chyba że wpadniemy w taki samozachwyt, że nic nie będzie się nam chciało robić. Ale to niemożliwe. Za bardzo was lubimy...

KONKURSY

Ten notebook może być twój! Tym razem jednak samo wysłanie SMS-a nie wystarczy...

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (redaktor „Chelsea! Chelsea! Chelsea!" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (bilateralny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (niewyspany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (kaczor korektor).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Piotr Lewandowski, Krzysztof Kołosowski, Aleksander Olszewski, Marcin Traczyk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

BAUER

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Dyrektor Biura Reklamy pism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50
Magda Milewska, magdalena.milewska@bauer.pl, tel. (022) 516 31 73

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

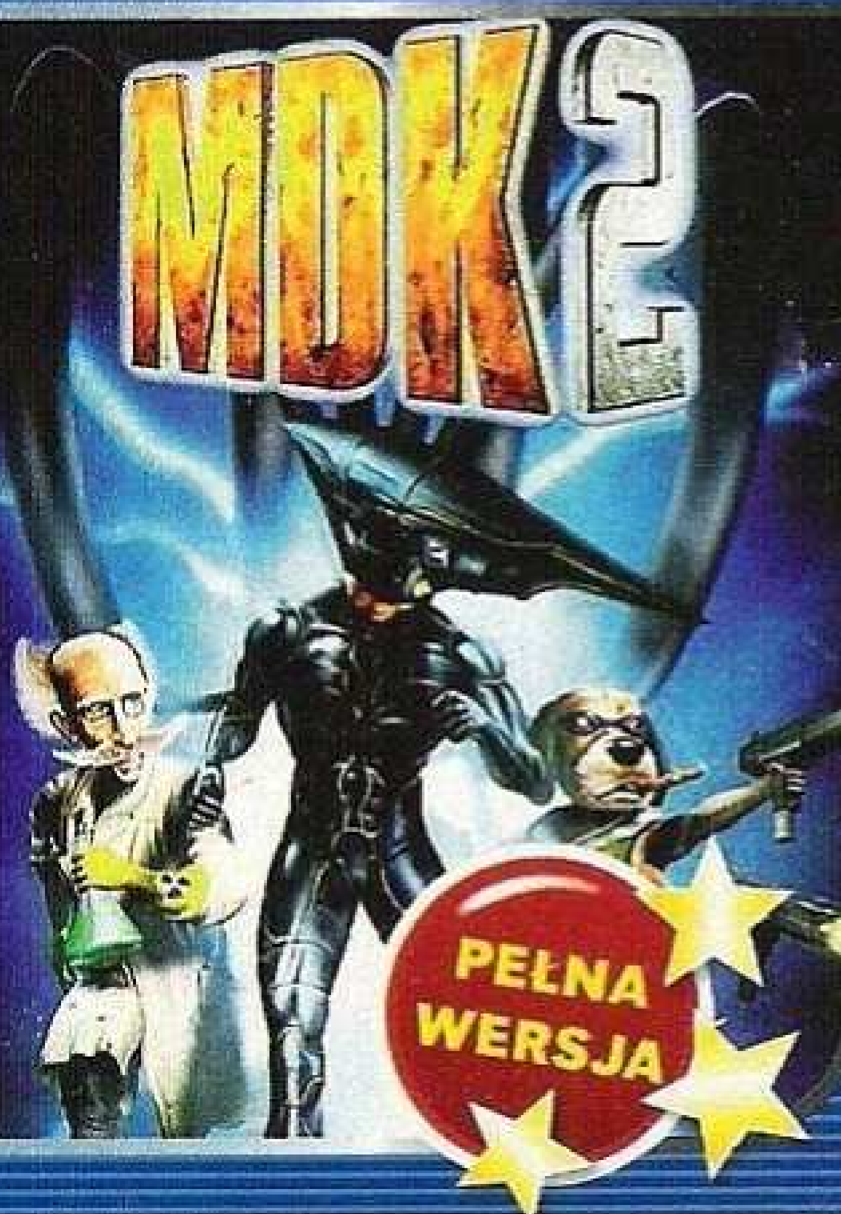
ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Instrukcję do gry znajdziesz na płycie, w pliku manual.pdf.

MDK 2



Klasyczna gra akcji – **jeden z bardziej udanych tytułów Shiny**, które na przełomie wieków serwowało graczom oryginalne produkcje łączące gatunki i style (m.in. MDK, Messiah, Sacrifice), by potem zająć się robieniem pieniędzy, przygotowując niezbyt udane rzeczy w stylu... Enter the Matrix.

Bohaterem pierwszej części MDK był futurystyczny komandos Kurt Hectic, **w dwójce liczba postaci grywalnych wzrosła do trzech** – do Kurta dołączyli cybernetyczny pies Max oraz szalony naukowiec Hawkins. Razem mają do wykonania misję, od której zależy los całej planety – na 10 poziomach gry muszą pokonać Obcych, którzy chcą przejąć władzę nad Ziemią.

Kurt i jego kompani wyposażeni są w superhipernowoczesne gadżety i broń, z niezwykle precyzyjną snajperką na czele. Siła tej trójki bierze się jednak nie tylko z używanego sprzętu. Max np. może strzelać, trzymając broń w... każdej ze swoich kończyn. Brzmi nieprawdopodobnie? Być może, ale w świecie MDK to normalne. **Przygotuj się na prawdziwą jazdę bez trzymanki!**

Martin Mystere: Operation Dorian Gray



Przygodówka utrzymana w konwencji point'n'click na podstawie jednego z epizodów słynnego we Włoszech komiksu autorstwa Alfreda Castelliego (w Kanadzie natomiast rekordy popularności bije serial animowany). **Bohaterem tej historii jest detektyw zajmujący się sprawami paranormalnymi** – tym razem chodzi o maszynę, która może wpłynąć na przyszłość naszej planety. **To klasyczna gra przygodowa, pozbawiona sekwencji zręcznościowych**, z czytelnym interfejsem i trójwymiarowymi postaciami przemieszczającymi się po prerenderowanych lokacjach (jak w Syberii czy Paradise). Fani gatunku na pewno nie będą narzekać – to jedna z ciekawszych produkcji tego typu wydanych w ostatnich miesiącach.

⚠ Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

Zawartość płyt CLICK! 11/2006

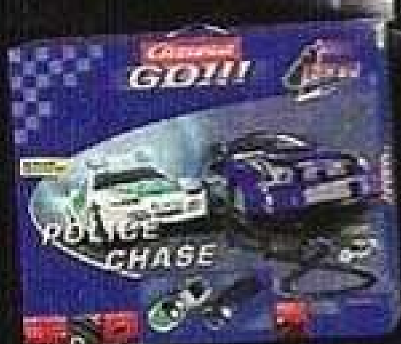
Wielki konkurs SMS-owy ALEX RIDER misja: STORMBREAKER!

W związku z nadchodzącą premierą filmu „Alex Rider – misja: Stormbreaker" – o którym mówi się, że to połączenie „Jamesa Bonda" i „Harry'ego Pottera" – wraz z polskim dystrybutorem przygotowaliśmy konkurs, w którym do wygrania są wyjątkowo cenne nagrody. By je zdobyć, trzeba się jednak postarać nieco bardziej niż zwykle. Konkurs ma dwa etapy.

W kinach od 10 listopada
www.stormbreaker.vision.pl

ETAP I – TU NAGRODAMI SĄ:

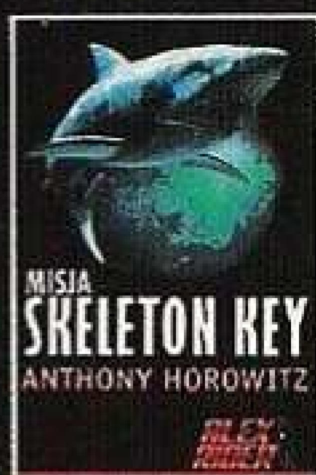
tor wyścigowy Carrera Go!!!





5 figurek z postaciami z filmu

książki wydawnictwa Znak



By wygrać, wystarczy odpowiedzieć na jedno pytanie:

Kim jest bohater filmu „Alex Rider – misja: Stormbreaker"?

a) nastoletnim żółwiem ninja
b) nastoletnim czarodziejem
c) nastoletnim tajnym agentem

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.ST.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Otrzymasz wtedy potwierdzenie przyjęcia twojego głosu i hasło, które przyda się w etapie II.
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 7 listopada 2006 r.

ETAP II – TU DO WYGRANIA JEST:



Laptop TOSHIBA Satellite L30-115

Co zrobić, by go wygrać? Należy przygotować grę we Flashu nawiązującą w dowolny sposób do filmu „Alex Rider – misja: Stormbreaker" i wysłać ją na adres redakcji na płycie. Styl gry jest dowolny, jedyny warunek jest taki, by po jej zakończeniu gracz odkrywał hasło (to otrzymane w I etapie SMS-em).

The Darkness

Macka Jackiego ma taką moc, że nawet policję pogoni w noc...

Kiedy jesteś na usługach mafii, możesz pozwolić sobie na więcej niż zwykły człowiek. Nikt nie powie ci w twarz, że jesteś ciemniak. Nawet jeśli to prawda...

Udało się raz, czemu nie miałoby wyjść po raz drugi? W poprzednim numerze, trochę na wyrost, zamieściliśmy zapowiedź Assassin's Creed, zastanawiając się, czy Ubisoft zdecyduje się wydać tę grę na PC. I... dosłownie kilkanaście minut przed wysłaniem magazynu do druku okazało się, że francuski koncern rzeczywiście potwierdził tę premierę. **Kiedy zamieścimy zapowiedź The Darkness, może i 2K Games pomyśli ciepło o PeCetowych graczach?**

Nie jest to wcale marzenie ściętej głowy. **Grę przygotowuje studio Starbreeze Entertainment, którego debiutancka produkcja, Chronicles of Riddick**, też początkowo miała ukazać się wyłącznie na Xboxa, a ostatecznie **trafiła również na komputery**. Co więcej, podczas prezentacji gry w Lipsku jeden z programistów przyznał, że powstaje ona na PeCetach i w każdej chwili można by przenieść ją na tę platformę. Ponadto na jednym z ekranów opcji prezentowanej wersji (przeznaczonej na Xboxa 360) widoczne było pole... „keyboard configuration".

Jest też o czym marzyć, bo The Darkness to nie tylko fantastycznie zapowiadający się FPS, ale i produkcja, która powinna zainteresować wszystkich fanów współczesnych komiksów. Dlaczego właśnie ich? The Darkness bazuje na serii albumów wydawanej przez amerykańskie Top Cow. Jej bohaterem jest Jackie Estacado, zabójca z nowojorskiej mafii, który w swoje 21. urodziny odkrywa, że posiada niezwykłą moc – tytułową Ciemność (The Darkness). **Czyni go ona nadczłowiekiem, ale tylko tam... gdzie światło nie dochodzi.**

Na ulicy, za dnia, Jackie to zwykły facet, ale w ciemnym zaułku lub pod osłoną nocy jest praktycznie nie do pokonania. Postać Estacado została stworzona przez scenarzystę Gartha Ennisa, kilka historii z jego udziałem wymyślił inny autor scenariuszy, Paul Jenkins. Obaj uznawani są za absolutną czołówkę w świecie komiksu, a to właśnie ten drugi przygotował również fabułę gry. Niestety jej treść nie została jeszcze ujawniona – znamy tylko punkt wyjścia opowieści, czyli samochodową ucieczkę podziemnym tunelem po nieudanym zamachu na innego gangstera.

Talent twórców, komiksowa licencja i nowoczesny engine gwarantują, że będzie to wyjątkowy FPS.

Starbreeze nie chwali się zbytnio fabułą, natomiast **chętnie pokazuje kilka poziomów gry. Robią one wrażenie wysokiej klasy oprawą graficzną**, efektownymi strzelaninami oraz ciekawymi pomysłami na wprowadzenie do rozgrywki specjalnych mocy Jackiego. Jeden z prezentowanych poziomów rozpoczyna się na zapleczu knajpy, gdzie Estacado próbuje pozbyć się zawiniętego w worek ciała. Nagle rozbrzmiewają policyjne syreny i Jackie wpada do budynku, przygotowując się do odparcia ataku. W tym celu... strzela we wszystkie lampy i żarówki, sprawiając, że pomieszczenie natychmiast pogrąża się w ciemnościach – system świateł i cieni jest oczywiście w 100% dynamiczny.

W mroku Estacado potrafi zmienić swoją postać, wypuszczając z ramion macki, którymi może bezpośrednio atakować przeciwników lub chwytać przedmioty (nawet tak duże jak kontenery na śmieci) i rzucać nimi we wrogów (czy policyjne helikoptery). **Ciemności pozwalają mu również na przywołanie tzw. darklingów, czyli różnych stworków walczących później po jego stronie.** Będzie ich w sumie dziesięć rodzajów, każdy wyposażony w inne umiejętności i... inny brutalnie



Chrum, chrum... Ciekawe, gdzie schowali chipsy!



Chwila relaksu przy Darkness TV.

Nie martw się. Wystartujesz w „Chcę być piękna" i odzyskasz dawny wygląd. Jeśli przeżyjesz...

Wydaje mi się, czy ten facio obok to mój sobowtór? Nie, nie ten – ten z prawej!

zabawny wygląd (np. włochaty kurdupel na dwóch nóżkach z wielką mechaniczną piłą w dłoniach).

Na tym moce The Darkness się nie kończą. Będzie można m.in. stworzyć – najlepiej za plecami lub pod nogami przeciwników – czarną dziurę, która pochłonie ich w mgnieniu oka, lub **wypuścić jedną z macek, by niczym wąż prześlizgnęła się wąskimi kanałami i przeprowadziła zwiad na tyłach wroga.** Bez mocy Estacado jest wyraźnie słabszy, ale wcale nie bezradny. Musi wtedy bazować na broni palnej (pistolety, karabiny, strzelby) oraz tzw. uderzeniach gun-kata, czyli wykonywanych przy użyciu giwer zabójczych ciosach, zadawanych przeciwnikowi z bliska.

W ciekawy sposób ekipa Starbreeze podchodzi do trybu multiplayer. Najprawdopodobniej nie będzie można w nim wcielić się w Jackiego Estacado; natomiast **gracze będą kierować w sieci darklingami, eksterminującymi się wzajemnie w jak najbardziej paskudny sposób.**

Inny nietypowy pomysł szwedzkich programistów to tzw. Darkness TV, czyli możliwość oglądania na odbiornikach telewizyjnych porozrzucanych po lokacjach różnych programów. Nowość polega na tym, że **będą to prawdziwe, kompletne audycje – np. niemy film „Nosferatu"** lub stare kreskówki m.in. z Popeyem – łącznie aż kilkanaście godzin materiału filmowego.

Talent twórców Chronicles of Riddick, komiksowa licencja, do której programiści podchodzą z dużym szacunkiem, i nowoczesny engine graficzny pozwalają sądzić, że The Darkness będzie udanym, oryginalnym FPS-em. Tylko czy również gracze PeCetowi będą mieli okazję się o tym przekonać?

The Darkness

Producent:	Dystrybutor PL:
Starbreeze Entertainement	Cenega

http://www.starbreeze.com/darkness.jsp

Premiera: II kwartał 2007

Gatunek: FPS

+ scenariusz Paula Jenkinsa • nowa gra twórców Chronicles of Riddick • ciekawy arsenał łączący broń i moce

– czy będzie na PC?

FPS, którym na pewno cieszyć się będą posiadacze Xboxa 360. Na szczęście droga z X360 do PC nie jest taka długa...

Autor: Foch77

Godziny szczytu we wrocławskim metrze – czy tylko ja o nim wiem?

Dlaczego ten zaciek tak na mnie patrzy?

Pewne motywy w grach komputerowych pozostają wiecznie żywe. Bez wątpienia należy do nich wizja przyszłości po zagładzie nuklearnej.

Widok na Czarno... Moskwę.

METRO 2033

THE LAST REFUGE

Ten właśnie temat podjęło ukraińskie studio 4A Games w swojej debiutanckiej produkcji z gatunku FPS – Metro 2033: The Last Refuge. Nie są to jednak programiści bez doświadczenia – **trzon zespołu tworzącego grę stanowią ludzie, który napisali spory fragment kodu Stalkera.**

W Metro 2033 przeniesiesz się w niedaleką przyszłość (do roku 2033 właśnie). **Miejscem akcji jest zniszczona przez wojnę nuklearną Moskwa**, a dokładniej – podziemne tunele tamtejszego metra, w których skryły się tysiące uchodźców. Na stacjach powstały nowe „państwa", których mieszkańcy przy użyciu wszelkich środków walczą o przetrwanie. Twoja postać będzie podróżowała, wykonując misje głównej osi fabularnej (o której na razie nic nie wiadomo) oraz liczne zadania poboczne. Podczas tegorocznego Games Convention miałem okazję przyjrzeć się dwóm takim etapom.

Pierwszą lokacją, którą mi zaprezentowano, było wejście do jednego z przystanków, a zadanie polegało na wsparciu mieszkańców w obronie przed nadciągającą falą mutantów. Takie **powstałe w wyniku promieniowania stwory będą utrapieniem każdej stacji**, a także ogromnym zagrożeniem podczas samotnych podróży przez ciemne tunele metra. Przybyciu agresorów towarzyszyła specyficzna anomalia – fala przypominająca nagły podmuch ciepłego powietrza, która powodowała chwilowe „rozpłynięcie się" obrazu. Takich efektów ma być w grze znacznie więcej: pojawią się także m.in. zakłócenia grawitacji, a nawet zabójcze fatamorgany!

Obrona pozycji wraz z kilkoma towarzyszami dostarczała sporych wrażeń. Duża w tym zasługa naprawdę znakomitego klimatu, na który składała się ciekawa konstrukcja lokacji, szczegółowa grafika, znakomita gra świateł i cieni (dzięki użyciu latarki miałem okazji ocenić jej wysoką klasę) oraz żywe reakcje i okrzyki innych postaci.

Możliwe będą różne sposoby przejścia gry – jako cichy zabójca, żołnierz, a nawet... kupiec.

Drugi poziom prezentował się równie ciekawie. W tej misji gracz wychodził na powierzchnię i przemierzał ruiny Moskwy. **Każda możliwość obejrzenia światła słonecznego oznaczać będzie konieczność zakładania maski gazowej** (widzisz wtedy świat przez częściowo zaparowane okulary), ponieważ miasto jest nadal silnie skażone. Filtr powietrza wystarcza jednak tylko na krótką wyprawę, dlatego strzelając do przeciwników – tym razem byli to ludzie z wrogiej stacji – trzeba było co jakiś czas spoglądać na zegarek i pamiętać, ile czasu jeszcze zostało.

Warto przytoczyć jeszcze kilka obietnic autorów, których nie było mi dane sprawdzić w prezentowanym demie. Sama **sieć tuneli metra tworzona jest na planie oryginalnej moskiewskiej kolei podziemnej.** Każda ze stacji ma mieć swój własny styl i klimat, spotkasz też na nich NPC-ów, od których będziesz mógł przyjąć różne zadania. I tak np. małe, umorusane dziecko będzie cię mogło poprosić o odnalezienie jego mamy, a ktoś inny o dostarczenie przedmiotu lub zamordowanie swojego wroga.

Obiecująco brzmi także możliwość różnych sposobów prowadzenia zabawy – jako cichy zabójca, żołnierz, a nawet... kupiec. **Wrażenie robią również projekty broni tworzonej z elementów autentycznych pukawek** – w grze będziesz się posługiwał tylko tzw. „samoróbkami" (chociaż podczas prezentacji strzelano z klasycznego kałasza).

Metro 2033: The Last Refuge będzie nastawione przede wszystkim na dynamiczną akcję. Autorzy nie zapowiadają umieszczenia w grze rozbudowanego systemu RPG (czyżby wyciągnęli wnioski ze Stalkera?), zaś **po tym, co zobaczyłem na GC, jestem naprawdę pełen optymizmu.**

Ubezpieczam tyły... albo lepiej zaczekam na zewnątrz...

Metro 2033: The Last Refuge

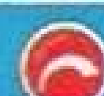
Producent:	Dystrybutor PL:
4A Games	brak

http://www.4A-games.com/

Premiera: 2008

Gatunek: akcja


mroczny nastrój • niezła oprawa graficzna i dźwiękowa • duża swoboda rozgrywki


to, co na razie zaprezentowano, bazowało na prostych skryptach • jeszcze długo poczekamy na tę grę

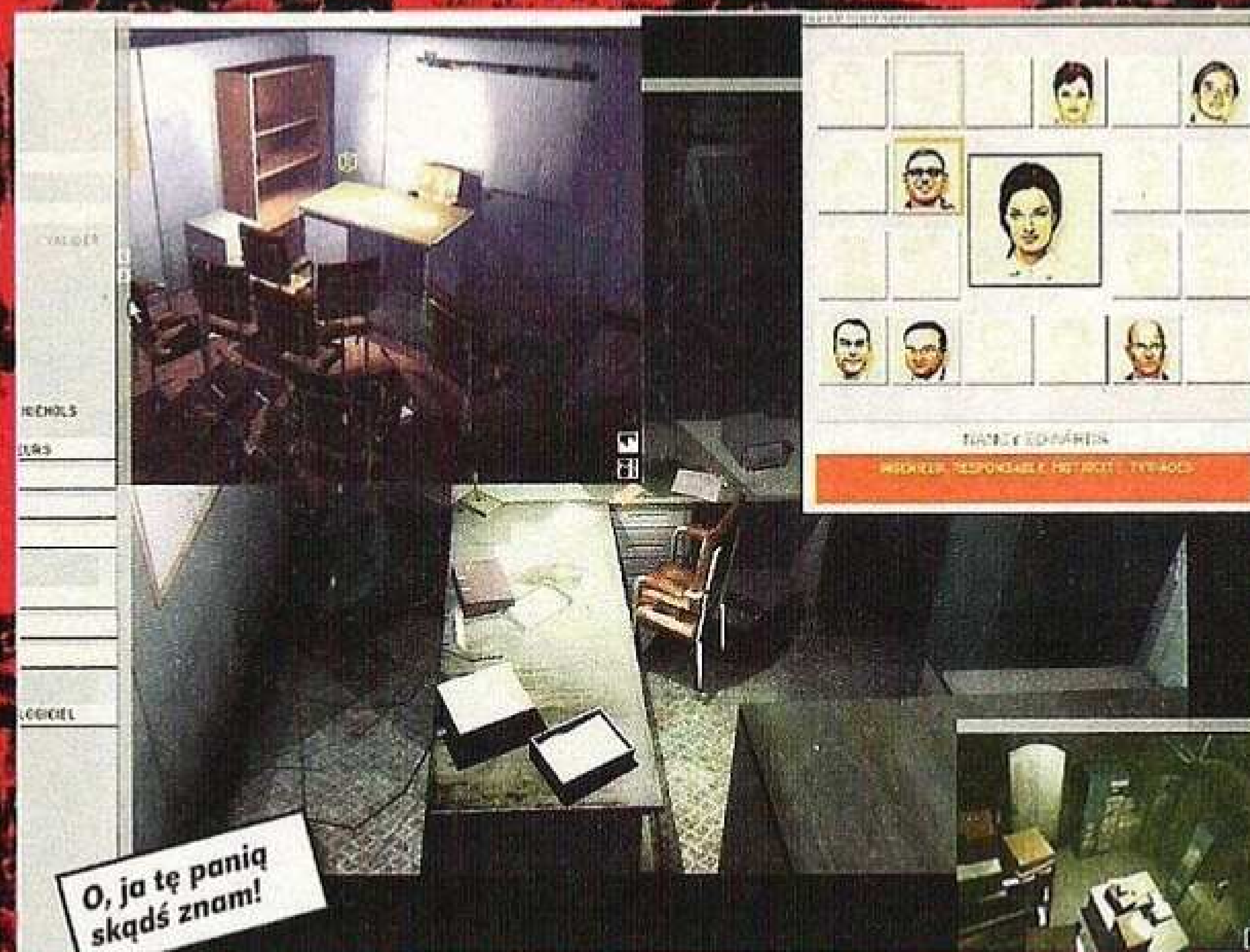
Twórcy nie składają niemożliwych do zrealizowania obietnic (Stalker!), ale robią wszystko, by zapewnić nam swobodę zabawy i dynamiczną akcję. Miodzio!

Autor: martin

EXPERIENCE 112

Widok od przodu, widok na lewe oko... Szczegóły są ważne.

Eric Viennot znów ma pomysł na grę. Jego oryginalny In Memoriam sukcesu nie odniósł, ale może teraz będzie lepiej?



O, ja tę panią skądś znam!

A tutaj musiał urzędować kapitan.

In Memoriam to tytuł, który nie zdobył dużej popularności, ale zwrócił na siebie uwagę swoją oryginalnością. Polegała ona na tym, że aby ukończyć grę, trzeba było mieć komputer podłączony do netu, gdyż właśnie tam, na tworzonych przez program stronach internetowych, znajdowały się niezbędne materiały i podpowiedzi. **Drugą próbą zaistnienia studia Lexis Numérique na rynku jest Experience112.** Czy Francuzi tym razem opracowali równie ciekawy pomysł na rozgrywkę?

Niewątpliwie. A jak on wygląda? **Wyobraź sobie, że jesteś bohaterem, który nie wiadomo, jak wygląda, bo w ogóle nie pokazuje się na ekranie.** Akcja Experience112 kręci się wokół pani profesor Lei Nichols. Została ona uwięziona na pokładzie statku wyrzuconego na brzeg. Jak do tego doszło? Nie wiadomo. Fabuła jest pełna niejasności – rozwiązanie jej zagadek to główny cel w grze.

W każdym razie bohaterka sama nie da rady wydostać się z potrzasku, dlatego ty jej to ułatwisz. Sprawa jest jednak o tyle trudna, że podczas rozgrywki nie będziesz miał z nią bezpośredniego kontaktu. Jak więc będziesz mógł jej pomóc? Otóż **siedząc w pokoju z systemem ekranów, obserwując jej poczynania i manipulując otoczeniem.** Będziesz mógł np. otwierać i zamykać drzwi, odkręcać i zakręcać zawory, bawić się światłem czy dzwonić telefonem (ale rozmawiać już nie – dziwne).

Pani Nichols to nie bezmyślna marionetka – będzie kombinowała i działała po swojemu. Dlatego też kluczem do sukcesu będzie przewidywanie reakcji bohaterki. Cały czas będziesz musiał więc śledzić jej kroki, upewniając się, czy za chwilę nie trzeba będzie interweniować. Na swojej drodze może się bowiem natknąć na strażników czy niebezpieczne pułapki. Ostrzegając ją przed niebezpieczeństwem (na przykład dzwoniąc na pobliski telefon, by zwrócić na coś uwagę), zdobędziesz

Jeśli wyda się, że podglądasz bohaterkę, gdy się przebiera, nie skończy się to najlepiej!

jej zaufanie, co też będzie bardzo ważne. **Im bardziej Lea ci wierzy, tym mniej zastanawia się przy kolejnych sugerowanych przez ciebie posunięciach**, dzięki czemu rozgrywka staje się łatwiejsza. Niestety dziewczyna jest strachliwa (boi się... wody!), więc będziesz musiał być bardzo ostrożny.

Zadanie, które przed tobą stanie, będziesz mógł zrealizować dzięki rozbudowanemu systemowi kamer, za pomocą których zajrzysz niemal w każdy zakamarek statku. Bez problemu otworzysz nawet kilka okienek, w których wyświetlisz obraz z paru nadajników. Z kamer trzeba będzie jednak korzystać we właściwy sposób. **Jeśli wyda się, że podglądasz bohaterkę, gdy się przebiera, nie skończy się to najlepiej!** Lea zdenerwuje się i straci do ciebie zaufanie. Do twojej dyspozycji oddane zostaną także zdalnie sterowane pojazdy czy systemy termowizyjne.

Na szczęście bohaterka nie będzie mogła zginąć. Jeżeli popełnisz jakiś błąd, co najwyżej zostanie ranna albo straci przytomność. Wówczas przyspo-rzysz sobie tylko trochę roboty, gdyż będziesz musiał dostarczyć jej pomoc medyczną, wysyłając na przykład pojazd z lękami. Nie będzie zatem w Experience112 problemów z nieustannym wczytywaniem save'ów.

A co z operatorem, w którego się wcielisz? Kim on właściwie jest? Na początku nie wiadomo o nim nic, dopiero z czasem zaczniesz się dowiadywać coraz ciekawszych rzeczy. W sieci komputerowej statku znajduje się wiele dokumentów, nagrań wideo i e-maili, w których znajdziesz informacje na temat operatora, jego przeszłości i powiązań z bohaterką. Pojawią się też dodatkowe misje. Wykonując je, zdobędziesz następne wiadomości o postaci, w którą się wcielasz. Przeglądając te materiały, zajrzysz między innymi do wojskowego laboratorium i zobaczysz na własne oczy kilka tajnych, niebezpiecznych eksperymentów.

Gry oryginalne, które wnoszą do branży powiew świeżości, zwykle nie odnoszą sukcesów finansowych. Beyond Good & Evil czy Psychonauts są najlepszymi przykładami tego stanu rzeczy. Może Experience112 będzie miał więcej szczęścia? Przekonamy się w przyszłym roku.

Mam nadzieję, że jak już ją uratuję, nie będzie taka sztywna i okaże swoją wdzięczność w gorący sposób...

Experience112

Producent:	Dystrybutor PL:
Lexis Numérique	brak
http://www.lexis-games.com/	
Premiera: 2007	
Gatunek: przygodówka	
+	oryginalność! • scenariusz pełen zagadek
–	przeciętna grafika • już kilka dobrych i oryginalnych gier okazało się klapą finansową...

Experience112 to kolejna próba zdobycia fanów metodą „przez oryginalność do serca". Kilka takich już się nie powiodło, ale oby teraz było inaczej.

Autor: Roland

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

— EXTRACTION POINT —

Prace nad dodatkiem do kultowego F.E.A.R.-a przejęli od studia Monolith specjaliści od... strategii fantasy. Z jakim skutkiem?



Uuuu, troszkę się korytarz zafajdał...



Gore! Gore!

Na krótko przed premierą postanowiliśmy zebrać wszystkie informacje dotyczące Extraction Point – to przecież **dodatek do jednego z najlepszych FPS-ów ostatnich lat!**

Add-on ten powstaje w studiu TimeGate, znanym dotąd głównie ze strategii Kohan. Nie jest to jednak powód do niepokoju – **fragmenty dodatku prezentowane na targach** (tegorocznych GC i E3) **trzymały poziom i dynamikę akcji znane z oryginalnego F.E.A.R.-a** (można się o tym przekonać, odpalając demo zamieszczone na naszej płycie DVD).

Extraction Point koncentruje się na trybie gry dla jednego gracza i **raczej w niewielkim stopniu – jeśli w ogóle – wpłynie na rozgrywki sieciowe.** Fabuła dodatku rozpoczyna się w miejscu, gdzie zakończyła się podstawka, przed jego premierą warto więc zagrać jeszcze raz w oryginał i odświeżyć sobie pamięć.

Najważniejszymi nowinkami będą w Extraction Point przeciwnicy i broń. Wśród tych pierwszych wymienić należy przede wszystkim dowódcę replikantów (szybszego i bardziej niebezpiecznego od zwykłych żołnierzy) oraz niewidzialne stwory, które stają się widoczne tylko wtedy, gdy zaatakują z bliska lub... zostaną obryzgane krwią albo farbą (w jednej z prezentowanych lokacji walka z nimi odbywała się wśród półek zastawionych puszkami z czerwonym barwnikiem). Nowa broń to przede wszystkim minigun (prawdziwe narzędzie rzeźnika) oraz snajperka (mają pojawić się otwarte, rozległe etapy, w których będzie miała zastosowanie).

Extraction Point koncentruje się na trybie gry dla jednego gracza.



To się nazywa wymiana ogniowa...

Wniosek? Extraction Point nie przyniesie rewolucji – da natomiast okazję, by jeszcze raz zanurzyć się w wyjątkowym klimacie F.E.A.R.-a. Tych, którzy go znają, nie trzeba namawiać...

F.E.A.R. Extraction Point

Producent:	Dystrybutor PL:
TimeGate	CD Projekt

http://www.whatisfear.com/

Premiera: jesień 2006

Gatunek: FPS

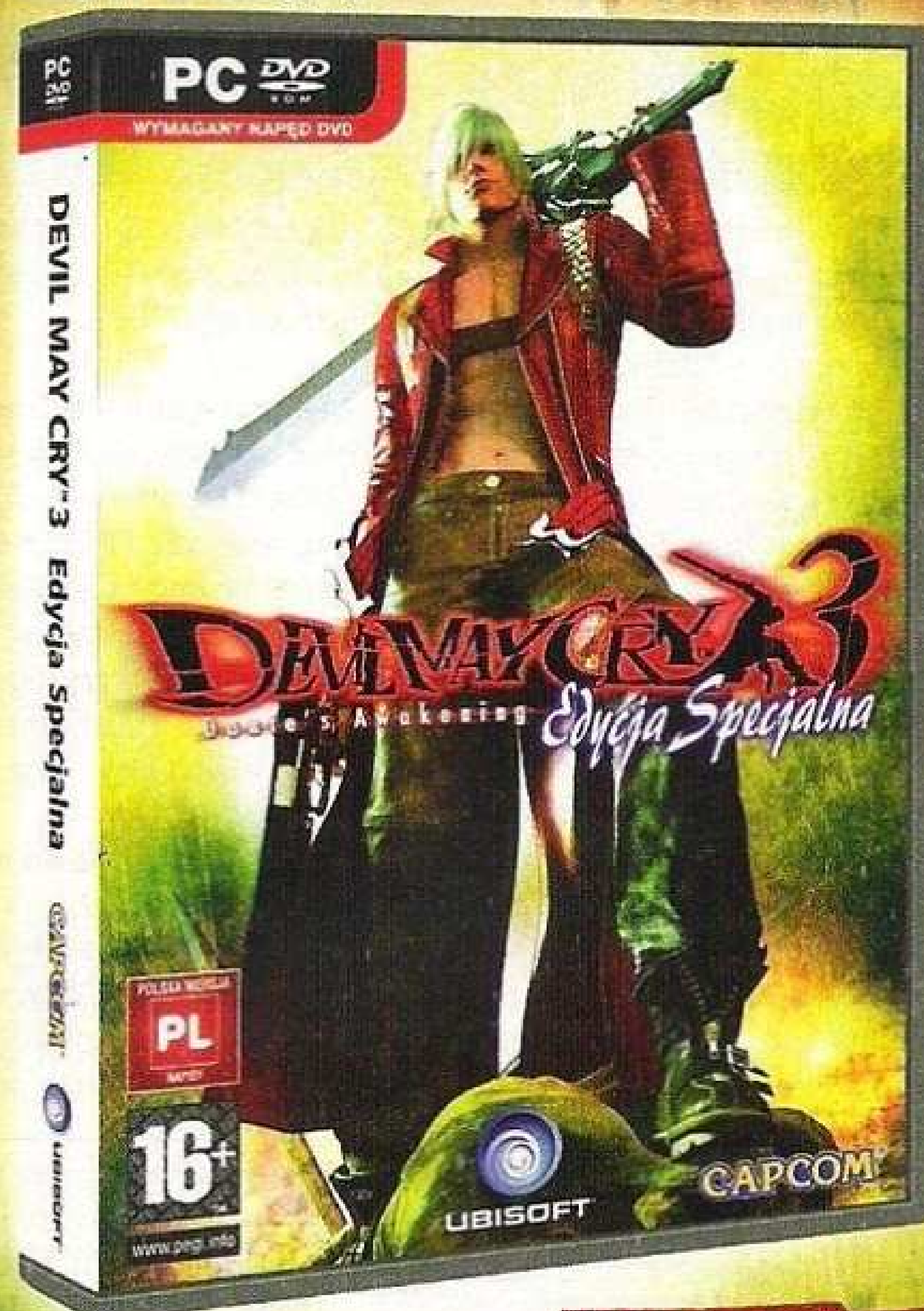
 powrót do znanego klimatu • śmiercionośne nowe bronie

 nic – lub niewiele – nowego dla graczy multi

Zapowiada się porządny dodatek do świetnego FPS-a. Już za kilka tygodni poznamy nowe oblicze S.T.R.A.C.H.-u...

Autor: Foch77





FOOTBALL MANAGER 2007





Powraca koszmar żon, matek i kochanek; gra, która uwiodła dusze, serca i umysły milionów mężczyzn; przyczyna rozwodów, wagarów i dyscyplinarnych zwolnień. Football Manager 2007 – jeszcze lepszy od poprzednika!



Dośrodkowanie, wolej i goooool!!!

Football Manager ma w sobie coś, co zdarza się w świecie wirtualnej rozrywki bardzo rzadko. Ta gra, mimo prostej oprawy graficznej, bazująca głównie na cyferkach, suwakach i statycznych ekranach przypominających bardziej arkusz kalkulacyjny lub program służący do obsługi bazy danych, potrafi wciągnąć nie mniej niż Diablo czy World of Warcraft. **Każdego roku przyciąga nowe rzesze fanów – i tak samo będzie na pewno i tym razem.**

Dostarczona do naszej redakcji wersja beta miała jeden poważny feler – była już zlokalizowana, ale niestety tylko częściowo. Brakowało polskich znaków, a **część komunikatów była nieprzetłumaczona lub przetłumaczona ledwie w połowie. Oby tak nie zostało** – pudełkowa wersja FM 2006 też przecież cierpiała na ten problem! Ta niedogodność nie przeszkodziła jednak w zapoznaniu się z nowinkami, jakie przynosi edycja 2007.

A jest ich sporo – biorąc pod uwagę standard aktualizacji, do jakiego przyzwyczaiły nas gry sportowe EA Sports, a nawet wcześniejsze FM-y, **nowości jest tak dużo, że spokojnie można by obdzielić nimi z dwie lub nawet trzy kolejne wersje.** To, że wszystkie znalazły się tutaj, dowodzi, że Sports Interactive dba o fanów swoich produkcji.

Nowinki podzielić można na takie dla nowicjuszy; te dla normalnych graczy, którzy znają już serię; oraz przeznaczone dla totalnych fanatyków, który korzystają z każdej dostępnej opcji tej złożonej przecież aplikacji.

To wciąż dwadzieścia dwie duże kulki biegające za jedną małą kulką – ale w trudny do wytłumaczenia sposób wygląda to na prawdziwy mecz.

Tych pierwszych, potencjalnych nowych graczy Football Managera, ma przyciągnąć dużo ułatwień – szybki, oparty na ikonkach wybór opcji początkowych, dużo ładniejszy wygląd menusów, sporo drobnych graficznych elementów towarzyszących wyświetlanym informacjom (np. herby klubów przy zestawieniu wyników kolejki lub podobizny zawodników przy wiadomościach o ich kontuzjach czy transferach).

Weterani ubiegłorocznej edycji, a także gracze bawiący się w serię jeszcze od czasów Championship Managera, będą zadowoleni z nowego systemu obserwatorów, bardziej realistycznego, w czytelny sposób przedstawiającego zarówno poziom rozeznania „scoutów" w umiejętnościach piłkarzy z poszczególnych krajów i regionów, jak i status wykonywanych przez nich zadań. **Świetnie sprawdza się również wprowadzenie rozmów z zawodnikami przed meczem** (największy brak poprzedniej edycji), tym bardziej że opcję tę wzbogacono o raport asystenta, który czarno na białym pokazuje, jak słowa menedżera wpłynęły na zespół. Do tej grupy nowinek zaliczyć można także drobne modyfikacje domyślnych ustawień taktyk standardowych.

Fanatycy dostaną natomiast możliwość łatwiejszego, oddzielnego zarządzania treningami młodzików i profesjonalnych zawodników oraz **korzystania z klubów partnerskich, pełniących rolę – w sytuacjach awaryjnych – źródła zawodników lub sparingpartnera.**

Wszyscy skorzystają z kolei na modyfikacjach wprowadzonych do silniczka zarządzającego wyświetlaniem meczy. To wciąż dwadzieścia dwie duże kulki biegające za jedną małą kulką – ale w jakiś trudny do wytłumaczenia sposób wygląda to na prawdziwy mecz, w którym piłkarze przyjmują piłkę na klatę, przekładają ją z nogi na nogę i pięknym podkręconym strzałem pokonują bezradnego bramkarza. **Widoczne zmiany w meczu to mniej odgwizdywanych spalonych, które na spalone wcale nie wyglądają**, oraz więcej akcji, w których rozgrywający zatrzymuje się, by zorientować się w pozycji partnerów.

Jesień tego roku zapowiada się bardzo piłkarsko, nie tylko ze względu na rozpoczęte dopiero co rozgrywki Ligi Mistrzów i eliminacje do mistrzostw Europy. Ledwo co dostaliśmy zaskakująco porządną FIFA 07, a już niedługo na nasze kompy trafi fenomenalny PES 6 (widzieliśmy wersję preview, rządzi!) i niesamowicie grywalny, a przy tym bardziej przyjazny dla użytkownika nowy Football Manager. **Grać, nie umierać!**



Arkusz kalkulacyjny o nazwie FM 2007...



...nie nadwyręży raczej naszych kart graficznych.

Football Manager 2007

Producent:	Dystrybutor PL:
Sports Interactive	CD Projekt

http://www.footballmanager.com/

Premiera: jesień 2007

Gatunek: menedżer piłkarski

+ bardziej przyjazny • ładniejszy interfejs • dużo nowinek • jeśli Mourinho nie da rady, przynajmniej tutaj Chelsea może wygrać Ligę Mistrzów

– niepokojące błędy w lokalizacji – oby nie powtórzyła się sytuacja z poprzedniej edycji

Co tu komentować – grałeś w poprzedniego eFeMa, zagrasz i w tego. A z tobą wielu nowych graczy – edycja 2007 ma dużo atutów, by ich do siebie przekonać.

Autor: Foch77

Na podstawie powieści braci Strugackich („Obitajemyj ostrow", znanej u nas jako „Przenicowany świat") powstają jednocześnie trzy gry. Każda reprezentuje inny gatunek, jest tworzona przez innego producenta. Wspólny jest tylko świat i wydawca.



Wyspa już niebawem przestanie być zamieszkana.

Inhabited Island: PRISONER OF POWER



Strach przed ptasią grypą zatacza coraz szersze kręgi.

Z grą studia Orion dystrybutor zdaje się wiązać największe nadzieje. W sumie nic dziwnego – Więzień Mocy należy do bardzo popularnego na PC gatunku FPS. **Wcielasz się tu w Maksyma Kammerera – głównego bohatera powieści Strugackich.** Jest on kosmicznym podróżnikiem przemieszczającym się z planety na planetę. Podczas jednej z wypraw jego statek ulega awarii, zaś Maks ląduje na wrogim terenie, gdzie zostaje skazany na dożywotnią pracę dla Obcych. Fabuła jest żywcem wzięta z „Przenicowanego świata", który w krajach anglojęzycznych znany jest pod dwoma tytułami: „Inhabited Island" lub... „Prisoner of Power".

Kammerer nie jest w ciemię bity, to superczłowiek posiadający zdolności daleko wykraczające poza możliwości zwykłych ludzi. W powieści **nie ginął rażony kilkoma kulami, widział w ciemności, mógł bez przeszkód jeść trujące grzyby itp. Trywializując: rosyjski Chuck.** Niewątpliwie ekipa Orion przeniesie te umiejętności do swojej gry. Będą one przydatne – do pokonania w grze są różnego rodzaju pułapki i przeszkody, a zabawa nie ograniczy się tylko do strzelania. Historia będzie istotną częścią rozgrywki, a wpływać na nią mają również dialogi z napotkanymi postaciami. Nic dziwnego – powieść Strugackich to nie tylko zręczna action-fantasy. Powstała po to, by pokazać reguły działania totalitarnego państwa, zaś umieszczenie fabuły poza Ziemią było tylko zabiegiem mającym uśpić czujność cenzury...



Z takim druhem możesz iść w każdą ciemną uliczkę.

Inhabited Island: Prisoner of Power

Producent:	Dystrybutor PL:
Orion	brak

http://www.orion-mm.ru/

Premiera: koniec 2006

Gatunek: FPS



nadnaturalne zdolności • przednia oprawa • FPS z fabułą



czy złożona fabuła książki nie będzie zbyt uproszczona w FPS-ie?

FPS z Maksymem Kammererem w roli twojego alter ego. Nadnaturalne moce, ciekawa fabuła – zobaczymy, co z tego wyniknie.

INHABITED ISLAND: BATTLEFIELD



A teraz salwa na cześć Naczelnego!

Najbardziej znaną jak do tej pory grą z tej trójki jest Inhabited Island: Battlefield, czyli turowa gra strategiczna, której **akcja zaczyna się zaraz po tym, jak Maksym niszczy Centrum, a armia Land of Fathers zostaje pokonana.** Twoim zadaniem jest dowodzenie jedną z czterech ras, charakteryzujących się zupełnie innymi jednostkami i wynalazkami. Jak przystało na grę opartą na powieści Strugackich, fabuła nie będzie tylko dodanym na odczepne elementem – ma rozwijać się i odkrywać przed tobą nowe fakty wraz z postępami w kampanii.

Choć Battlefield będzie rozgrywać się w turach, autorzy stanęli na głowie, żeby w żadnym momencie nie wkradła się monotonia lub nuda. **Nie musisz czekać, aż jakaś jednostka skończy się poruszać – gdy wydasz rozkaz jednej, od razu możesz zabrać się za kolejne**, co sprawia, że gra jest bardzo dynamiczna. Nie musisz też obawiać, że zostaniesz zalany niepotrzebnie rozdmuchanym interfejsem przysłaniającym pole bitwy – praktycznie wszystkie niezbędne dane poznasz po nakierowaniu kursora na odpowiedni oddział.



Las w sam raz dla grzybiarzy lubiących ryzyka.

Poprzednia gra Wargaming.net, Massive Assault, była produkcją znakomitą, ale bardzo hermetyczną – skierowaną

Inhabited Island: EARTHLING

Spokojnie, to statyczna grafika, nie Unreal Engine 3.

Ostatnia z trójki „zamieszkanych wysp" to Earthling – klasyczna przygodówka! Tym razem **znów wskakujesz w buty Kammerera, gdy ten ląduje na planecie Saraksh.** Zwiedzając ją, odkrywa cywilizację podobną do ludzkiej z XX wieku. Po wielu latach wojen nuklearnych ekosystem planety jest całkowicie zniszczony, zaś autochtoni są dosłownie o krok od kolejnego konfliktu. Na planecie dzieje się coś dziwnego i tajemniczego – to właśnie Maksym będzie musiał odkryć, co jest powodem niezgody.

Earthling oferować ma ponad 100 lokacji podzielonych na 10 epizodów, a wszystkie one w trójwymiarowej i fotorealistycznej grafice. **Oprawa na razie wydaje się nieco statyczna, nie ma tu zbyt wiele ruchu czy NPC-ów, z którymi można by porozmawiać.** Na pierwszy rzut oka można stwierdzić, że gra przypomina nieco serię Myst. Oby to skojarzenie okazało się słuszne nie tylko pod względem graficznym. Póki co jednak Earthling jest stosunkowo najsłabiej promowany przez Akellę, rosyjskiego wydawcę wszystkich trzech tytułów. Zobaczymy, może zrobi nam niespodziankę?

Inhabited Island: Earthling

Producent:	Dystrybutor PL:
Step Creative Group	brak

http://www.stepgames.com/

Premiera: I kwartał 2007

Gatunek: przygodowa

(+) klasyczna przygodówka • ładna grafika • fabuła oparta na powieści Strugackich

(–) dynamiki tu za grosz...

Klasyczna „węzłowa" przygodówka. Niewiele o niej jeszcze wiadomo, ale scenariusz pozwala na optymizm.



Kto wygra: żółci czy niebiescy? Dowiesz się już za kilka miesięcy!

głównie do maniaków strategii. Tym razem nie ma o tym mowy – **dobrze bawić mają się również ci, którzy do tej pory z turówkami nie mieli styczności.** Jednak i starzy wyjadacze znajdą tu wiele nowych, ciekawych opcji: cykl nocy i dnia, kamuflaż, efekty pogodowe i wiele innych, wszystko zaś wpływające na warstwę strategiczną.

Dziennikarze, którzy mieli okazję zobaczyć już Inhabited Island: Battlefield, są zgodni: **zapowiada się najlepsza turowa gra strategiczna, jaka kiedykolwiek powstała.** Nie wprowadzi może jakiejś wielkiej rewolucji, ale znajdzie się w niej wszystko, co dobre w tym gatunku. Niestety – na tę produkcję musimy jeszcze poczekać – do pierwszego kwartału przyszłego roku. Wydaje się jednak, że warto!

Inhabited Island: Battlefield

Producent:	Dystrybutor PL:
Wargaming.net	brak

http://wargaming.net/

Premiera: początek 2007

Gatunek: strategia

(+) wszystko, co chciałbyś zobaczyć w turowej strategii • nie tylko dla wielkich fanów gatunku

(–) na razie problemów nie widać...

Turowa strategia, która może sprawić, że zaczniesz inaczej patrzeć na ten gatunek.

Autor: Teutates

Nie dziw się okularom u snajpera... Niedowidzi chłopak.

Miasto zera tolerancji dla bandytów zaostrza restrykcje.

PARABELLUM

Mądry słownik mówi, że parabellum to „niemiecki ośmiostrzałowy pistolet samopowtarzalny kalibru 9 mm; też: nabój do tego pistoletu". Nieprawda!

Pistoletu parabellum (inaczej zwanego lugerem) w najnowszej grze Acony Games raczej nie spotkasz. Jej **akcja dzieje się w Nowym Jorku, zaś fabuła kręci się wokół wielkiego szantażu. Terroryści ukryli gdzieś w mieście 20-megatonową bombę termojądrową**, zdolną wysadzić w powietrze całe Wielkie Jabłko tak, że nawet ogryzek się nie ostanie. Żądają wycofania wszystkich wojsk amerykańskich z krajów Bliskiego Wschodu – to jednak nie wchodzi w grę, zamiast tego rząd USA decyduje się na podjęcie walki z terrorystami.

Historia nie jest głupsza ani mądrzejsza od dziesiątek podobnych, jednak zwróć uwagę, co oznacza ona dla rozgrywki. Terenem walki będzie tu Nowy Jork. Może nie cały, ale spora jego część. **Parabellum ma być grą przeznaczoną do zmagań przede wszystkim w sieci, a swoboda będzie tu bardzo duża**: pójdziesz wszędzie, gdzie tylko będziesz miał ochotę. Samo miasto nie będzie oczywiście naturalnej wielkości, choć ma być odwzorowane z dość dużą szczegółowością. Pewnym technicznym problemem może być tu fakt, że siedziba producenta gry mieści się... w Niemczech.

Choć na pierwszy rzut oka Parabellum wygląda niczym zwykły FPS z obłędną grafiką, autorzy bardzo szybko prostują nieporozumienie. **Sami swoją grę zaklasyfikowali jako SFPS, co należy rozumieć jako Strategy First Person Shooter.** I nie należy mylić tego gatunku z taktycznymi strzelankami – tu naprawdę mają wystąpić elementy charakterystyczne tak dla gier strategicznych, taktycznych, jak i strzelanin. Niestety autorzy jak do tej pory nie powiedzieli, jak dokładnie będzie wyglądała warstwa strategiczna – to póki co ich słodki sekret.

Na pierwszy rzut oka gra wydaje się nieco podobna do CS-a, jednak to tylko pozory. Na początku każdej rozgrywki **drużyna terrorystów musi wybrać, w której z 12 dzielnic Nowego Jorku ma znaleźć się bomba.** Każda z nich to inna mapa – ekipa Delta Force musi je zdobywać jedna po drugiej (przemieszczając się w dowolnym kierunku), by w końcu dotrzeć do ukrytego ładunku. Sytuację dodatkowo utrudnia limit czasowy i terroryści, który wygrywają nie tylko wtedy, gdy zdobędą teren, ale i wtedy, gdy wystarczająco długo go będą utrzymywać.

W Parabellum będą elementy charakterystyczne tak dla gier strategicznych, taktycznych, jak i strzelanin.

Gra oferuje około 12 rodzajów broni z możliwością dodatkowych modyfikacji. Niektóre **pukawki mają po trzy rodzaje amunicji do wyboru. W przypadku tej najmocniejszej pocisków nie jest w stanie zatrzymać nawet bardzo gruba ściana!** W ogóle możliwości interakcji będą w Parabellum daleko większe niż to zwykle bywa w FPS-ach. Zniszczyć tu możesz nawet takie elementy, które wydają się stałymi fragmentami mapy – z różnego rodzaju mostami i schodami na czele. Po dłuższej rozgrywce cały Nowy Jork ma wyglądać niczym Strefa Zero...

W Parabellum **na jednej mapie walczyć może jednocześnie do 32 graczy, jednak sama gra jest przygotowana do starć sześciu na sześciu.** Przy wykorzystaniu limitu w mieście robi się odrobinę zbyt tłoczno. Będzie to więc gra dla niewielkiej grupy znajomych posiadających dość potężne maszyny. W tym momencie grafika wygląda tak niesamowicie, że aż trudno uwierzyć, iż jest już komputer, na którym działa ona płynnie. Screeny oddają jednak dość dobrze to, co było widać na ekranie podczas Games Convention – a to chyba najlepsza rekomendacja.

* Właściwie to łacińskie powiedzenie zapisuje się inaczej: „si vis pacem, para bellum" (w innej wersji: „qui desiderat pacem, praeparet bellum"), a oznacza: „jeśli chcesz pokoju, gotuj się do wojny". Właśnie stąd pochodzi nazwa gry, niemająca w istocie nic wspólnego ze starym niemieckim pistoletem.

Gdybyś miał taką pukawę, też byś świata poza nią nie widział!

Niepokoi mnie ta lawa w ściekach. Żeby tylko nie zrobiła zupy z Żółwi Ninja.

Parabellum

Producent:	Dystrybutor PL:
Acony	brak

http://www.parabellumthegame.com/

Premiera: druga połowa 2007

Gatunek: (S)FPS

+ Unreal Engine 3 • możliwość destrukcji otoczenia • ciekawe połączenie akcji, strategii i taktyki

– czy będzie w ogóle tryb single?

Sieciowy FPS na oszałamiającym silniku Unreal Engine 3. Duży teren, elementy strategiczne – zapowiada się świetnie, ale dopiero na drugą połowę 2007 roku.

Autor: Teutates

Hola, hola! Z krasnoludami nie ma żartów!

Heroes V of Might and Magic: Hammers of Fate

To było oczywiste, czekaliśmy tylko na oficjalne potwierdzenie: już niebawem pojawi się dodatek do Nivalowych Bohaterów Mocy i Magii.

Taka już tradycja w tym cyklu, że za każdym razem podstawowa wersja rozszerzana jest o dodatki. Te zawsze witane są przez graczy z otwartymi ramionami – wszak **HoM&M to tytuł, którego nigdy nie ma się dość.** Co ciekawe, najnowsza część Heroes została bardzo ciepło przyjęta w Polsce, za to zachodni recenzenci podeszli do niej może nie chłodno, ale na pewno bez nadmiernej ekscytacji. Tak, tak: my również tego nie rozumiemy.

Największym novum jest dodanie zupełnie nowej rasy: krasnoludów.


Nowe otoczenie: ośnieżone góry!

Pierwszy oficjalny add-on będzie miał podtytuł Hammers of Fate i przyniesie kilka standardowych, choć wyczekiwanych nowości. **Wszystkiego będzie tu więcej: map (w singlu pięć, w multi dziesięć), artefaktów, bohaterów, neutralnych postaci, a także umiejętności i możliwości rozwoju.** To jednak nie wszystko, największym novum jest dodanie zupełnie nowej rasy (krasnoludy doczekały się własnego miasta!) oraz singlowej kampanii. Ta będzie się składała z piętnastu misji i ma kontynuować wątki rozpoczęte w podstawowej wersji gry.

Drobne zmiany zajdą również w samej rozgrywce. Choć wydaje się, że niewiele jest do poprawienia, autorzy nie ustają w próbach. Tym razem **dostaniemy dodatkowo opcję karawany oraz... losowy generator map!** Co więcej: Nival udostępni również zaawansowane narzędzie do tworzenia własnych lokacji, w dodatku nie trzeba będzie kupować add-onu, by go zdobyć – znajdzie się on na stronie WWW do ściągnięcia za darmo. Jest na co czekać!

HoM&M V: Hammers of Fate

Producent: Nival Interactive	**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://www.mightandmagic.com/	
Premiera: jesień 2006	
Gatunek: strategia	
+	więcej bohaterów, magii, mocy! • krasnoludy • losowy generator map
–	planowana cena to ok. 60 zł...

Pierwszy dodatek do jednej z najlepszych gier tego roku. Kilka nowości, żadnych rewolucji – i całe szczęście!

Autor: Teutates

RAIL SIMULATOR

FREEDOM TO DRIVE YOUR RAIL WORLD

PKP Simulator – to byłby hit! Jazda 30 km/h po przerdzewiałych torach, widok ruder służących kilkadziesiąt lat temu jako stacje kolejowe... Nic z tych rzeczy, niestety!



No dobra, może i ładny pociąg, ale czy ma wars?

Kuju Entertainment, producenci Rail Simulator, nie podpisali umowy z polskim monopolistą pociągowym, woleli związać się z Deutsche Bahn. **Jeśli chcesz przemierzyć Niemcy, korzystając z pociągu, wcześniej możesz zobaczyć wszystko w grze.** Według zapowiedzi, infrastruktura kolejowa naszego zachodniego sąsiada została przeniesiona tak wiernie, jak to tylko było możliwe.

Rail Simulator to tytuł ciekawy jeszcze pod kilkoma innymi względami. O ile zwykle nie zawracamy sobie zbytnio głowy grami przeznaczonymi dla wąskiej grupy maniaków, tej warto się przyjrzeć szczególnie uważnie. Po pierwsze, tworzy ją Kuju – firma działająca już od piętnastu lat, jednak do niedawna bez większych sukcesów (największym był Train Simulator zrobiony pod egidą Microsoftu). Teraz brytyjscy programiści dostali wiatr w żagle – jedna z ekip pracowała nad udanym trybem multi do Dark Messiah, zaś inna poświęca swój czas na najlepszą symulację pociągu, jaką nosiły komputery.

Same zapewnienia nie byłyby jeszcze tak przekonywające, gdyby nie to, że **Rail Simulatorem zainteresował się nawet największy gigant tej branży – Electronic Arts.** Nie jest to korporacja, która wyrzuca pieniądze w błoto. Producent Simsów nie słynie też ze wspierania bardzo niszowych produkcji. Istnieje więc podejrzenie, że nowa gra

Czas na najlepszą symulację pociągu, jaką nosiły komputery.

Kuju będzie w stanie zainteresować nie tylko ludzi, którzy pomimo ponad dwudziestu lat na karku wciąż mają przy łóżku kolejkę elektryczną (choć nie można powiedzieć, żeby fanów pociągów było mało: Microsoft Train Simulator sprzedał się w ponad milionie egzemplarzy!).

Niemcy nie będą jedynym krajem, który będziesz mógł przemierzać w potężnych, stalowych maszynach. Autorzy obiecują również dość wiernie odwzorowane trasy w Wielkiej Brytanii. W ogóle jeśli chodzi o realizm, możesz być raczej spokojny – patrząc na pietyzm i entuzjazm, z jakim autorzy piszą o kolejnych dodawanych pociągach, nie trzeba się obawiać: **czy te parowe, czy napędzane ropą lub elektrycznie, wszystkie będą odwzorowane do ostatniego pyłku kurzu osadzającego się w kokpicie lokomotywy.**

O pyle wspominam nieprzypadkowo, gdyż nieco się go w grze pojawi. Jedną z największych nowości będzie możliwość ładowania podczas postoju towarów na skład, w czym brać udział będą między innymi dźwigi. **Nic nie stoi na przeszkodzie, by jedna lokomotywa ciągnęła piasek, koks i np. samochody** – tu autorzy oferują sporą dowolność. Co ciekawe, przy okazji ładowania sypkich materiałów w powietrzu unosić się będzie kurz, a czynność ta będzie wyglądała niewątpliwie znakomicie – pod warunkiem jednak, że w twoim komputerze znajdzie się karta do obliczeń fizycznych – AGEIA. Tak jest, i ona będzie tu obsługiwana.

Niewątpliwie najwięksi **kolejowi maniacy będą uszczęśliwieni narzędziami, które znajdą się na płycie z grą. Pozwolą one na tworzenie od podstaw własnych tras** (poziom szczegółowości może laików wprawić w duże zakłopotanie), a nawet pociągów. Tekstury będzie można tworzyć w dowolnym programie graficznym (np. Photoshopie), zaś do modeli idealnie nada się aplikacja 3D Canvas, z której bez problemu można wyeksportować wszystko tak, by było natychmiast rozpoznane przez grę. Może jest więc szansa, by wprowadzić do gry również polskie składy?

Rail Simulator zapowiada się jako nie lada gratka dla wielkich miłośników pociągów – bez wątpienia będzie o klasę lepszy od Microsoft Train Simulatora. Pytanie, czy zainteresuje kogoś jeszcze – choć i milion graczy to nie jest liczba, którą pogardziłoby Electronic Arts...



Prawie jak polski dworzec.



Lokomotywa, że krowa nie siada.

Prawie jak nasze osobowe!

Rail Simulator

Producent:	Dystrybutor PL:
Kuju Software	EA Polska

http://www.railsimulator.com/

Premiera: koniec 2006

Gatunek: symulator

(+) superdokładnie odwzorowane pociągi i trasy • złożony edytor • ładna oprawa graficzna • realizm

(−) gra może być jednak zbyt hermetyczna

Doświadczony developer bierze się za temat, który wychodzi mu najlepiej. Małe jest ryzyko, że coś się tu nie powiedzie.

Autor: Teutates

Flyboys w sieci



Wkrótce na ekrany kin wejdzie film Flyboys (w Polsce również pod tym tytułem), któremu towarzyszy gra bazująca na jego motywach. Co ciekawe, jest to głównie sieciowy (będzie 12 misji single) symulator lotu aeroplanów z okresu I wojny światowej, a na stronie www.flyboysgame.com ma się pojawić wersja demo, która umożliwia darmową multiplayerową rozgrywkę przez miesiąc. Masz w domu pilotkę?

Havok of Warcraft

Blizzard poinformował o podpisaniu umowy, na mocy której w nadchodzących produkcjach tego studia użyty będzie realistyczny, chwalony przez developerów model fizyki Havok (w wersji 4.0). Cóż to za nadchodzące produkcje? Tego nie wiemy, ale od długiego czasu branża huczy od plotek na temat kolejnych części StarCrafta, Warcrafta i Diablo. Cokolwiek by to nie było, na model fizyki na pewno nie będziemy narzekać...



Desperackie konspiracje

Nieszczególnie udana gra Desperados 2: Cooper's Revenge doczeka się przeróbki – programiści ze studia Spellbound pracują nad **Desperados 2: Conspiracy**, która ma być rozszerzoną i poprawioną edycją oryginału. Nowe będą misje (co najmniej cztery) i kilka ruchów dodanych do arsenału zachowań bohaterów. Premiera szybko – jeszcze przed Nowym Rokiem.

Ludzie od SpellForce w EA

Koncern Electronic Arts kupił niemieckie studio **Phenomic**, znane z chwalonego przez graczy cyklu SpellForce. Już pod szyldem EA Phenomic ukaże się nowa gra tego zespołu. Jaka? Tego jeszcze nie wiemy, ale na pewno EA „kupiło" programistów zza naszej zachodniej granicy głównie ze względu na projekt, nad którym obecnie pracują. Musi być dobry!



Teraz wszyscy pracują dla EA!

Elektronicy kupują Unreala...

...a przynajmniej najnowszą wersję Unreal Engine. Koncern **Electronic Arts** ogłosił, że zakupił licencję na wykorzystanie Unreal Engine 3 w nadchodzących grach, przygotowywanych przez EA z myślą o PeCecie i konsolach nowej generacji (X360 i PS3). Wniosek? Nowe gry EA wyglądać będą nierealnie!

Ceasar IV razem z trójką

Polska wersja **Caesara IV** (recenzja u nas za miesiąc!) wydana zostanie z pewnym niezwykłym bonusem. Będzie to dodatkowa, zupełnie darmowa gra. Nie byle jaka – wielki Caesar III, o którym tak dobrze pisaliśmy w drugim wydaniu książeczki Click Klasyka. Oby tylko zestawienie z tą kultową produkcją nie wypadło na niekorzyść Caesara IV...



Naziści zdobyli Amerykę!

Nowy FPS z Codemasters zaskakuje oryginalną fabułą



www.codemasters.com/fallofliberty

American Dream zmienił się w Nightmare.

Jak wyglądałby świat, gdyby III Rzesza wygrała II wojnę światową? Takie pytanie zadali sobie twórcy **Fall of Liberty**, nowego FPS-a firmowanego przez studio Spark Unlimited (znane z konsolowego Call of Duty: Finest Hour), który trafił do planów wydawniczych firmy Codemasters.

Produkcja ta przedstawia alternatywną wersję historii – naziści podbili Stany Zjednoczone. Twórcy postarali się, by wymyślona przez nich rzeczywistość była odpowiednio wiarygodna – punktem wyjścia dla całej fabuły jest autentyczny wypadek, jaki przytrafił się Winstonowi Churchillowi w 1931 roku. Został on wtedy potrącony przez taksówkę, ale wyszedł z tego cało – w grze ginie, a jego następcy brakuje taktycznego zmysłu Winstona, przez co hitlerowskie Niemcy wygrywają wojnę.

Akcja Fall of Liberty toczy się w latach pięćdziesiątych, głównie w Ameryce, choć nie tylko. Jednym z zamierzeń programistów jest przedstawienie znanych, charakterystycznych dla USA budynków i lokacji w „wersji nazistowskiej" (np. Biały Dom obwieszony flagami ze swastykami itd.). Głównym zadaniem gracza będzie powstrzymanie planowanej przez nazistów detonacji ładunku jądrowego na Manhattanie, która ma zakończyć rebelię amerykańskich patriotów. Ty wcielisz się w jednego z nich i ruszysz do walki z najeźdźcą. Brzmi ciekawie – bardziej niż planowana data premiery. Grę zobaczymy dopiero w czwartym kwartale 2007 roku.

Jade Empire na PC i w PL

Znamy już wydawcę RPG-a ze sztukami walki

Podczas tegorocznych targów E3 dowiedzieliśmy się, że xboxowa gra RPG **Jade Empire** trafi również na PC, niedawno zaś poznaliśmy jej światowego i polskiego wydawcę. W naszym kraju, dość nieoczekiwanie, grę tę wyda CD Projekt, który już dziś zapowiada, że ukaże się ona w całkowicie zlokalizowanej wersji w styczniu 2007 roku. Przy tej okazji warto przypomnieć, że Jade Empire to dzieło studia BioWare (tak, tak, tego samego, które stworzyło Neverwinter Nights czy Knights of the Old Republic), którego akcja toczy się w świecie inspirowanym kulturą starożytnych Chin. W wersji PeCetowej pojawią się nowi przeciwnicy, kolejne style walki, a system sterowania dostosowany zostanie do myszki i klawiatury. To ostatnie to bardzo ważna kwestia – od niej zależy powodzenie tego tytułu.



www.jadeempire.com

Już się szykuj na ostre granie!

NWN 2 x 3



2 x 3 = 6, ale czy taką ocenę damy kontynuacji **Neverwinter Nights** – nie wiadomo. Wiadomo zaś, że gra ukaże się w 3 wersjach. Poza standardową będą 2 specjalne. Wydania te różnić się będą od podstawowego ładniejszym pudełkiem, ale także zmianami w mechanice – posiadacze tych edycji otrzymają m.in. bonus +1 do wszystkich rzutów na obronę w grze, specjalną aurę ochronną, dwa unikatowe przedmioty oraz możliwość zdobycia wyjątkowych broni.

Epic w Chinach

Studio **Epic**, twórcy m.in. Unreal Tournament 2007, otwiera swój oddział w Chinach. Jego głównym zadaniem ma być sprzedawanie silnika Unreal twórcom gier z Azji, pewnie więc na inwestycji tej my – PeCetowcy z Europy – nie za bardzo skorzystamy. Ale jeśli dalekowschodni interes będzie szedł dobrze, Epic będzie miał fundusze na dalszy rozwój – z pożytkiem dla wszystkich graczy. A więc... PO-WO-DZE-NIA!

Twórcy Psychonauts pracują dla Vivendi



Koncern Vivendi podpisał kontrakt, na mocy którego wyda kolejną grę studia **Double Fine** (twórcy świetnej platformówki Psychonauts, ludzie odpowiedzialni za przygodówki Full Throttle i Grim Fandango). O tej produkcji nic jeszcze nie wiadomo, poza tym, że na pewno będzie superśmieszna.

Teraz Vivendi będzie miało kłopot, jak sprzedać świetne, ale nietypowe gry tego pana...

Wiedźmin ma wydawcę!

Prawa do dystrybucji polskiego RPG-a trafiły w ręce Atari



www.thewitcher.com

Bazująca na motywach prozy Andrzeja Sapkowskiego gra **Wiedźmin** powstaje (zbyt) długo, ale cały czas coś się wokół niej dzieje, co znaczy, że ekipa z Red Studio rzeczywiście szykuje coś ciekawego. Produkcję pokazywano na tegorocznych targach GC, gdzie znów zrobiła na nas bardzo dobre wrażenie, ale jak się okazało po zakończeniu imprezy, wycieczka do Lipska miała na celu nie tylko pochwalanie się najnowszą wersją kodu. Podczas zakulisowych rozmów doszło do podpisania kontraktu, na mocy którego w Europie i Azji grę wyda koncern Atari. Czy to dobre wieści? Na pewno! Co by nie mówić, wszystkie gry RPG z katalogu tego dystrybutora prezentują najwyższy poziom – zapewne więc i Wiedźmin (za granicą The Witcher) nie zawiedzie oczekiwań. Przy okazji ustalono też wstępną – pewnie jeszcze nieostateczną – datę premiery. Jaką? Wiosna 2007.

Rozwałka na autostradzie

Czy Carnage będzie następcą Auto Assault?

Studio Nice Tech zdradziło garść informacji na temat swojej produkcji zatytułowanej **Carnage**, obecnie znajdującej się w produkcji. Ma to być gra sieciowa przeznaczona na PeCety i Xboxa 360, w której będziesz mógł się wcielić w kierowcę biorącego udział w pojedynkach na szosie. Podobną tematykę porusza wydane niedawno RPG Auto Assault, Carnage ma być jednak czystą rozwałką, koncentrującą się na rozgrywkach typu deathmatch. Walki toczyć się będą na rozległych arenach, pojazdy będzie można przerabiać, a gracze sklasyfikowani zostaną na podstawie swoich osiągnięć i zestawiani z konkurentami z całego świata. Tytuł ten powinien przypaść do gustu fanom starego Carmageddona – Carnage zapowiada się jak sieciowa wersja tamtego przeboju.

www.nicetech.co.uk



Czołgi na front!

Twórcy HoM&M V pracują nad RTS-em z II wojny światowej

To może być wydarzenie. Paradox Interactive, szwedzka firma zajmująca się produkcją i dystrybucją gier strategicznych (największy przebój – cykl Europa Universalis), podpisała kontrakt z rosyjskim studiem Nival (twórcy Silent Storm i Heroes of Might & Magic V) na stworzenie całej serii gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym i dotyczących II wojny światowej. Pierwszym tytułem z cyklu będzie **Frontline: Kursk**, który ukaże się – uwaga! uwaga! – już w pierwszym kwartale 2007 roku. Jak nietrudno się domyślić, tematem premierowej gry serii będzie bitwa na Łuku Kurskim, największe starcie wojsk pancernych XX wieku. W wydaniu studia Nival może to być naprawdę coś wyjątkowego.



www.nival.com

Spóźnialscy

Najwyższy czas na rubrykę „Nie lubimy spóźnialskich", w której co miesiąc piszemy o grach, których premiery przesuwają się w czasie. Tym razem musimy pogrozić palcem twórcom **Captain Blood** (przesunięty z III kwartału 2006 na II kwartał 2007) oraz **Silverfall** (nie ukaże się szybciej niż w II kwartale 2007). Lipton!



Oto kara za poślizg z premierą!

Top Spin 2 (też) na PC!

W zeszłym numerze pisaliśmy o przygotowywanej PeCetowej wersji symulacji tenisa **Virtua Tennis 3**, teraz przynosimy wieści o zapowiadanej konwersji gry **Top Spin 2**, najlepszej produkcji tego typu wydanej na Xboxa 360. Będzie w czym wybierać – premiera w pierwszym kwartale 2007 roku.

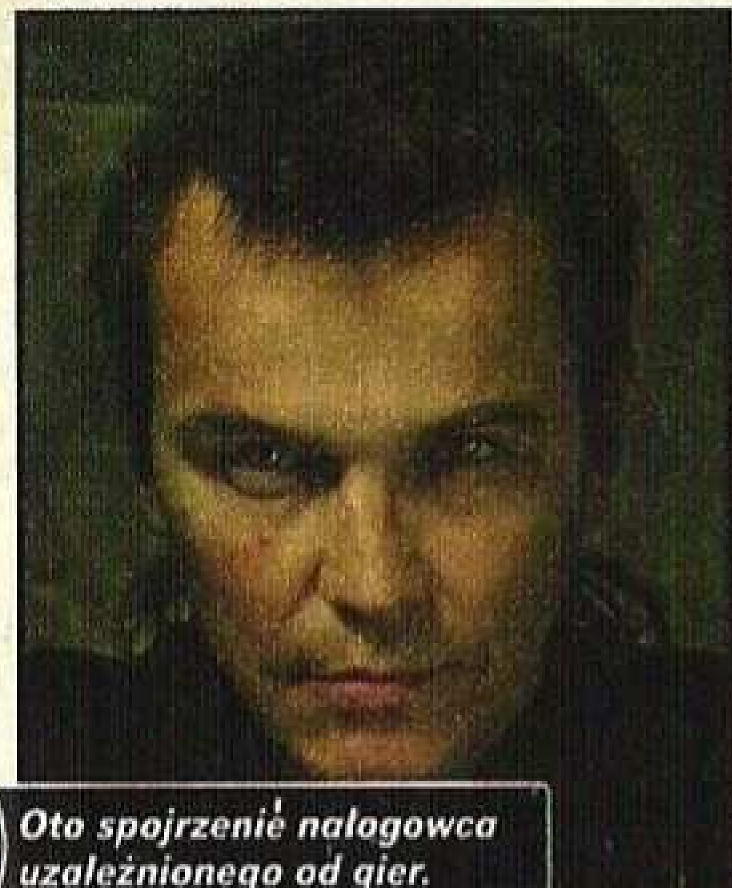
Age of Halo i inne ciekawostki

Dzień przed zamknięciem tego numeru odbyła się impreza X06, na której Microsoft zaprezentował swoje najbliższe plany. Więcej w kolejnym numerze – m.in. zapowiedzi (z nowymi informacjami) gier **Alan Wake** i **Fable 2**. Teraz kilka ciekawostek: Ensemble Studios (twórcy Age of Empires) pracuje nad strategią osadzoną w świecie Halo (zatytułowaną **Halo Wars**), a Cryptic Studios szykuje MMORPG-a **Marvel Universe Online**.



W lokalizacji

Zakończono nagrania kwestii dialogowych do polskiej wersji gry **Gothic 3** (premiera pod koniec października). W jedną z ról wcielił się lider zespołu Wilki, Robert Gawliński, prywatnie wielki fan tej właśnie serii. Oto krótki wywiad przeprowadzony z wokalistą:



Oto spojrzenie nałogowca uzależnionego od gier.

Click: Jakie to uczucie: podkładać głos do kolejnej części serii, w którą tyle się grało, czyli w pewnym sensie współkreować świat?

Robert Gawliński: Wielka przyjemność. Myślałem tylko, że to jest łatwiejsze. Przede mną mikrofon i kartka z napisanymi odpowiedziami. Musiałem słuchać wersji oryginalnej i czytać zdanie, a po chwili wyrażać sens, nie znając przecież pytania. To jest szalenie trudne, na szczęście cała ekipa ze studia, gdzie było udźwiękowienie, to straszni profesjonaliści, bardzo mi pomogli.

Czy zostało ci zdradzone, pod kogo dokładnie podkładasz głos?

Tak. Kereth, wojownik. Mogę zdradzić tylko tyle, że to już chyba jest poza Królestwem Myrtany. Jedna z głównych postaci, taki elitarny wojownik.

Podłożyłeś głos pod jedną z kluczowych postaci... Jak ci się potem będzie grało, wiedząc, co ten facet odpowie, jaki ma zasób wypowiedzi?

Tak, myślałem nawet o tym podczas nagrywania... Do premiery zapomnę. Mam taki rodzaj umysłu, że zostają rzeczy najpotrzebniejsze, reszta się resetuje. Chyba że zależy mi na tym, żeby coś zapamiętać.

Przy okazji – Albert Seidl, szef JoWooD, w dokumencie towarzyszącym okresowemu sprawozdaniu finansowemu swojej firmy poinformował, że trwają prace nad dodatkami do gier Gothic 3 i SpellForce 2. Niezłe tempo – Gothic 3 jeszcze nie wyszedł, a już powstaje do niego add-on...



KONKURS!

Robert Gawliński podpisał 5 egzemplarzy nowej płyty swojego zespołu dla czytelników Clicka. By wziąć udział w losowaniu jednej z nich, wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Jak nazywa się postać, w którą wciela się Robert Gawliński?

a) Wilkołak

b) Kereth

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.G3.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź (A lub B), i wyślij SMS-em na numer **7164**!

Na zgłoszenia czekamy do 7 listopada 2006.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 brutto (1 zł netto).

Uwe Boll vs. krytycy



Zabawna rzecz! **Uwe Boll**, twórca najgorszych filmowych adaptacji gier komputerowych, wyzwał krytyków swoich „dzieł" na pojedynek na bokserskim ringu. Do bijatyki rzeczywiście doszło, a filmiki z przebiegu walk można znaleźć w serwisie www.youtube.com – w polu Search wystarczy wpisać „Uwe Boll".

Prey i darmowe dodatki

Studio 3D Realms potwierdziło, że zapowiadane już od jakiegoś czasu dodatki do trybu multiplayer **Preya** będą darmowe dla wszystkich posiadaczy oryginalnej wersji gry. Kiedy można się ich spodziewać? Oficjalnej daty jeszcze nie ma, ale kto wie, czy zamiast czytać te słowa, nie powinieneś już szperać w sieci...



Mamy mistrzów!

Poznaliśmy zwycięzców trzech imprez e-gamingowych

We wrześniu odbyły się aż trzy ważne wydarzenia, w ramach których mierzono się w grach komputerowych. Poznaliśmy m.in. **mistrza Polski w Pro Evolution Soccer 5**. Finał odbył się 9 września w Warszawie, wzięli w nim udział gracze wyłonieni w eliminacjach, które odbywały się we wszystkich największych miastach naszego kraju. Ostatecznie po laur zwycięzcy sięgnął Łukasz „Szostak" Szóstkiewicz i to on będzie reprezentował nas na mistrzostwach świata w Dublinie. Przy okazji imprezy odbyła się również prezentacja Pro Evolution Soccer 6 – na tej świetnej grze (w Polsce wydawanej z komentarzem Mateusza Borka i Romana Kołtonia, z Maciejem Żurawskim na okładce) pojedynkować się będą gracze za rok.

Odbył się również **polski finał World Cyber Games**, w którym zwycięzcami zostali: Krzysztof „TFC-chris" Sojka (Need for Speed: Carbon), Tomasz „TeRRoR" Pilipiuk (Warcraft 3: Frozen Throne), Krzysztof „Draco" Nalepka (StarCraft: Brood War), Cezary „KarteKpL" Gontarek (FIFA 06) oraz Team Pentagram w składzie: Łukasz „LUq" Wnęk, Filip „Neo" Kubski, Wiktor „TaZ" Wojtas, Jakub „kuben" Gurczyński i Mariusz „Ird" Cybulski – to oczywiście w Counter Strike 1.6. Wszyscy pojadą 22 października do włoskiej Monzy, by walczyć o dobre imię polskich graczy w światowym finale WCG.

Ostatnią wrześniową imprezą był finał **Heyah Logitech Cybersport** – listę zwycięzców (dłuuugą!) znaleźć można na stronie www.cybersport.pl.



Co jest większe: kula na górze tego trofeum...



...czy ta piłka? Oto jest pytanie!

Hellgate: London w Tokio

Nowe info o oczekiwanej grze Billa Ropera

Pod koniec września odbyły się w Tokio targi TGS – Tokyo Games Show, azjatycki odpowiednik E3. Dlaczego tak niewiele o nich piszemy? Bo to zwyczajowo impreza poświęcona głównie konsolom – Sony chwaliło się więc PS3, Nintendo machało kontrolerem z Wii, a Microsoft starał się przekonać Japończyków, że Xbox 360 jest jednak „kawaii". Najciekawsza rzecz dla nas, blaszakowców-PeCetowców, to garść nowych informacji na temat **Hellgate: London**. Pokazano m.in. nowe lokacje (np. British Museum), kilka egzemplarzy broni (choćby wyrzutnię elektrycznych węgorzy) i umiejętności (w tym transformację kabalisty, która pozwala mu zmienić się w zombiaka i wezwać armię podobnych sobie żywych trupów).

www.flagshipstudios.com



A gdzie twój miecz w postaci ryby piły?

Kosmiczni piloci poszukiwani!

Matrix Games zapowiada grę Starshatter: The Gathering Storm

Kiedyś takie newsy budziłyby zdziwienie, dziś to już niemal normalka. Kolejna amatorska gra zostanie zamieniona w komercyjny, oficjalnie sprzedawany produkt. Chodzi o **Starshatter: The Gathering Storm**, produkcję stworzoną dwa lata temu przez Destroyer Studios i od tego czasu na bieżąco uaktualnianą i poprawianą. Wreszcie kod osiągnął odpowiednio wysoki poziom i znalazł się dla niego wydawca. Starshatter: The Gathering Storm to kosmiczny symulator, który wyróżnia się spośród podobnych tym, że możesz w nim pilotować zarówno małe statki myśliwskie, jak i gigantyczne kosmiczne fregaty – a jednocześnie dowodzić całą flotą na mapie taktycznej. Data premiery? Praktycznie już.



Matrix jest wszędzie. Nawet w czarnej dziurze!

www.matrixgames.com

Wyciek z Ubi

Dane o nowych grach Ubisoftu wpadły w niepowołane ręce

Ku wielkiemu niezadowoleniu przedstawicieli koncernu **Ubisoft**, pod koniec września w Internecie pojawił się zajmujący aż 2 GB pakiet zawierający informacje, screeny, grafiki, a nawet fragmenty kodu z wielu nowych, często jeszcze niezapowiedzianych gier francuskiej firmy. Sprawa troszkę śmierdzi, bo tak naprawdę wszystkie z materiałów rzekomo znajdujących się w pliku, poza listą produkcji, szybko zniknęły z zasobów Internetu, rzekomo po interwencji pracowników Ubisoftu. Hmm... widać mają oni moc większą niż agent Smith z Matrixa. Tak czy owak, lista PeCetowych tytułów, o których Ubisoft nie chciał jeszcze mówić, wygląda następująco: FarCry 2, Lost, Prince of Persia 4. Do tego dochodzą jeszcze dwie produkcje, które raczej będą przeznaczone tylko na konsole: Shaun White Snowboarding i Teenage Mutant Ninja Turtles oraz Splinter Cell: Conviction (najprawdopodobniej to gra na PSP).

www.ubisoft.com

Nowa gra Rockstar!

Rockstar podpisał umowę, dzięki czemu zajmie się dystrybucją gry **L.A. Noire**, która pod względem mechaniki rozgrywki ma przypominać serię GTA, a pod względem klimatu czarne kryminały z lat 40. i 50. Na razie mówi się tylko o wersjach konsolowych, ale jest szansa również na edycję PC.

Nowe studio ojca Might & Magic

Jon Van Caneghem, twórca serii **Might & Magic**, wraz z Larsem Buttlerem, byłym wiceszefem oddziału gier sieciowych w... Electronic Arts, założył studio Trion World Network, które ma produkować gry wykorzystujące możliwości szerokopasmowego dostępu do Internetu. Czeka nas więc kolejny MMORPG, tyle tylko, że tworzony przez legendę.

Wreszcie są – SAM&MAX!

Klasyczna przygodówka powraca w nowej odsłonie

Pracami nad kontynuacją produkcji Sam & Max: Hit the Road firmy LucasArts ekscytowali się wszyscy fani przygodówek. I wreszcie to, na co tyle czekali, ujrzy światło dzienne – choć przygotowane przez inną ekipę (Telltale Games) i sprzedawane w częściach (jak np. SiN Episodes). Pierwszy „odcinek" będzie zatytułowany **Sam & Max: Culture Shock** i będzie go można ściągnąć ze strony Telltale Games już pod koniec października. Fabuła? Mafia gryzoni porywa... telefon Sama i Maxa. Niestety za przyjemność rozwiązania tej zagadki trzeba będzie zapłacić, w naszym kraju gryzonimafiosów dopadną więc tylko ci, którzy mają dostęp do karty kredytowej. Nie masz takowej? W przyszłym numerze postaramy się zrecenzować Culture Shock – przekonasz się, czy warto składać podanie do banku...

Pojawili się i od razu wyciągają łapy po plastikowe pieniądze.

www.telltalegames.com/samandmax

Armatnia kula na start

Powstaje gra o wyścigu Cannonball 8000



Wyścigi **Cannonball 8000** to w świecie sportów samochodowych coś na kształt kaczki dziwaczki – lub używając bardziej wyszukanych słów: enfant terrible. W rajdzie tym biorą udział amatorzy dużych prędkości, zwykle milionerzy i gwiazdy show-biznesu, ścigający się w swoich przesadnie drogich maszynach, kończąc każdy odcinek wyścigu imprezką ze striptizerkami (naprawdę!). Grę na podstawie tego nietypowego rajdu (w tym roku na trasie Londyn – Bruksela – Praga – Budapeszt) przygotuje Data Design Interactive – obiecują wierne odwzorowanie klimatu rajdu, podrywanie autostopowiczek, pościgi policyjne i sporo karamboli. Trzymamy ich za słowo!



Ech, te krągłe kształty...

www.cannonball8000.com

Ja już wiem, kim jest Dark Messiah. Ty też możesz się domyślić, ale lepiej odkryć to samemu...



Dark Messiah™ Might and Magic®

Jest wiele sposobów na wydanie 100 złotych, jednak kupno Dark Messiah jest w tym momencie chyba najlepszym z nich.

Nie ma innej możliwości: jeśli lubisz gry hack'n'slash i FPS-y, nie zwlekaj ani chwili. **Uderz młotkiem świnkę-skarbonkę, zbierz zaskórniaki, wybierz się z wizytą do rodziny – zrób wszystko, żeby tylko dostać w swoje ręce najnowszą produkcję Arkane Studios.** Tak dobrego tytułu nie było na PeCetach już bardzo dawno. W ogóle zaś tego typu gry jeszcze nie gościliśmy...

Drugi człon tytułu pozycjonuje tę produkcję wśród sagi Might & Magic, w której największymi do tej pory osiągnięciami są Heroes oraz cykl RPG-ów. Zatwardziali fani tych produkcji będą raczej zawiedzeni tym, że **Dark Messiah nie ma prawie nic wspólnego z wcześniejszymi grami Mocy i Magii.** Od zwykłego First Person Shootera różni się jedynie drobną możliwością rozwoju postaci, obecnością ekwipunku oraz tym, że strzelania jest tutaj stosunkowo niewiele – a na pewno nie wygląda ono tak, jak np. w Quake'u 4.

W grze wcielasz się w postać Saretha, sieroty wychowanej przez Pheringa – człowieka, który nauczył go wszystkiego, co bohater wie o władaniu mieczem i magią. Jako że chłopak już dorósł, opiekun zdecydował się wysłać go na misję, która zmieni jego życie na zawsze. Wyprawia go więc do Menelaga, czarodzieja ze Stonehelm, który ogarnięty jest obsesją odnalezienia Czaszki Cieni. Sareth jednak nie został wyekwipowany przez swego nauczyciela tak, jak robią to rodzice przed wysłaniem dziecka na wycieczkę szkolną. **Zamiast dać mu kanapki, Phering zapoznał go z Xaną, która w jakiś tajemny sposób dostała się do głowy bohatera.**

Można powiedzieć, że **Dark Messiah to komedia romantyczna, w której o względy jednego mężczyzny zabiegają dwie kobiety.** Pierwsza to właśnie niezwykle seksowna, ale nieco demoniczna Xana, która często rzuca różne niejednoznaczne propozycje Sarethowi, druga zaś to Leanna, bratanica



Die by the Sword

Gra z 1998 roku, którą można uznać za pierwszy z prawdziwego zdarzenia TPS – Third Person Slasher. Praktycznie w całości polegała na walkach na miecze, przy czym **swoboda poruszania ostrzem była dużo większa niż w DMoM&M** – każdy twój ruch myszą przekładał się na to, co działo się na ekranie!

Multiplayer



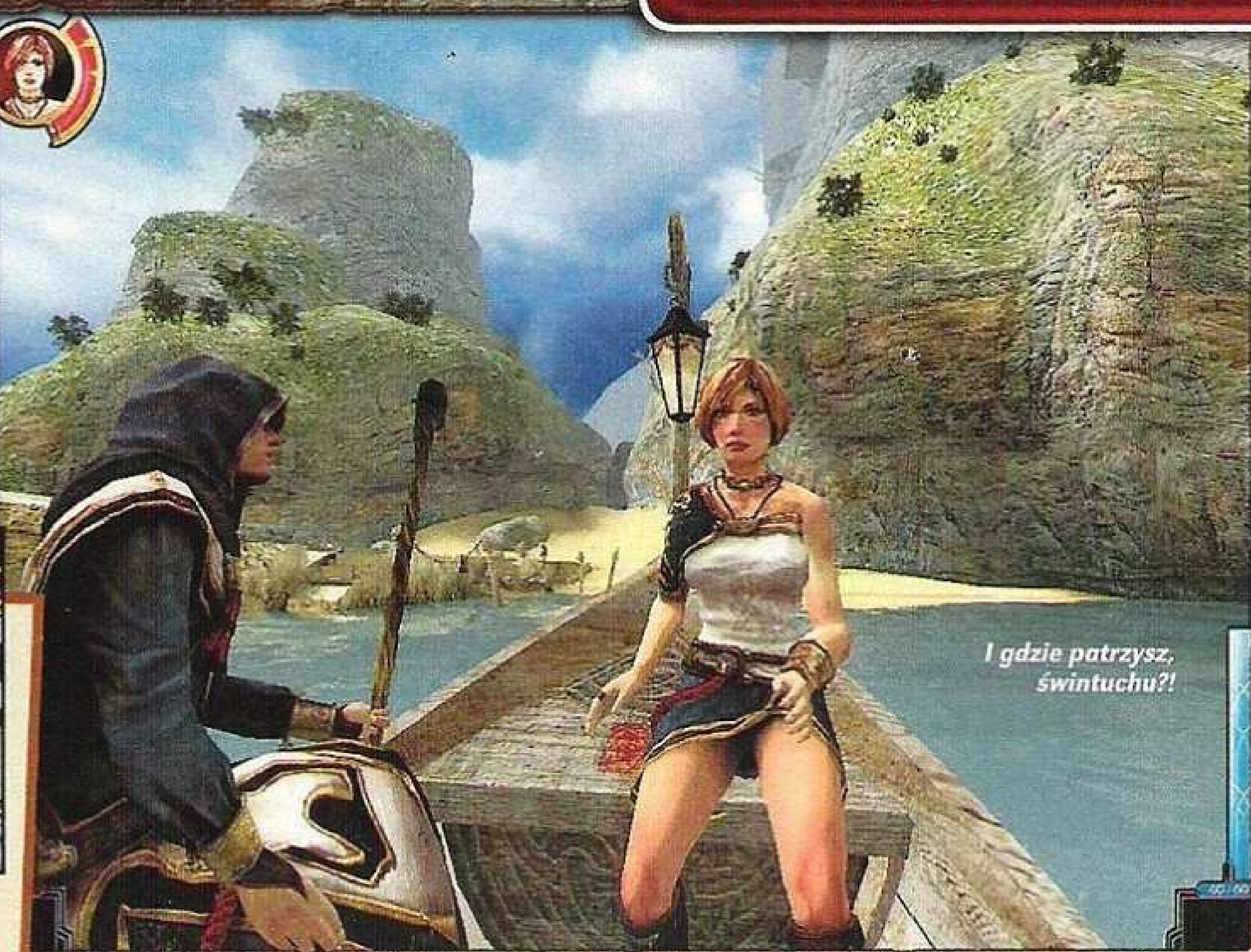
Cały główny tekst recenzji poświęcony jest trybowi dla jednego gracza, choć tak naprawdę Dark Messiah of Might & Magic to **dwie gry w cenie jednej.** Serio – **rozgrywki wieloosobowe przygotowywała zupełnie inna ekipa, brytyjskie studio Kuju Entertainment.**

Zabawa w multi zaczyna się od wyboru klasy postaci. **Możesz grać jako rycerz, łucznik, kapłanka, mag lub zabójca** i za każdym razem masz zupełnie inne drzewko rozwoju umiejętności (bardziej rozbudowane od tych z trybu single!). Sama rozgrywka składa się z pojedynków między dwiema frakcjami: ludźmi i nieumarłymi. Uczestniczyć może w nich od 2 do 32 graczy w trzech trybach: deathmatch, team deathmatch i crusade, będącym czymś w rodzaju multiplayerowej kampanii.

Najdobitniej o tym, że tryb wieloosobowy to inna gra, świadczy fakt, że nawet uruchamia się go, klikając inną ikonę. Poza tym **niezbędna do gry jest instalacja Steama.** I choć multi nie jest bez wad (za mało jest w nim wykorzystywana fizyka), to było by w stanie spokojnie się obronić jako osobna gra, za którą również trzeba by zapłacić 100 złotych...

Takim świecidełkiem pannie nie zaimponujesz, ale zombiaka możesz dosłownie zwalić z nóg.





I gdzie patrzysz, świntuchu?!





Duke Nukem 3D

Choć teoretycznie nic Mesjasza z Księciem nie łączy, bez wątpienia Arkane skorzystało z kilku patentów, które po raz pierwszy pojawiły się w grze 3D Realms. Najbardziej spektakularne jest **zamrażanie wrogów oraz ich zmniejszanie (by ich potem zdeptać)**, ale również **duża liczba ukrytych pomieszczeń**, **humor** i przyjemność płynąca z zabawy przywodzą na myśl to, w co zagrywaliśmy się w 1996 roku.



Od tego, czy trafię tą czachą kogoś w głowę, zależy czyjeś być albo nie być...



Dziś na wybiegach na całym świecie pojawiają się coraz szczuplejsze modelki.

Menelaga. Ta jest swoistą antytezą (*co za słowo, fuj! – Foch77*) głosu wewnętrznego bohatera – młoda, niewinnie nieśmiała czarodziejka, która daje nieporadne sygnały, że jest tobą zainteresowana. Za każdym razem zresztą jej działania komentowane są złośliwie przez Xanę, co tworzy czasem niezwykle dowcipne sytuacje.

Ogólnie **fabuła jest całkiem ciekawa i grasz nie tylko po to, żeby zabijać potwory, ale i by dowiedzieć się, co będzie dalej** – kto tu jest zły, kto dobry, kim naprawdę był twój ojciec, kto jest bohaterem tytułowym... Choć nie ma tu nic szczególnie oryginalnego, świat gry wciąga bez reszty. Nawet jeśli nie znajdziesz tu postaci poznanych w ostatnich Heroesach (akcja Dark Messiah dzieje się długo po wydarzeniach z HoM&M V), a z magicznych stworów prym wiodą przede wszystkim orki.

W trybie single nie masz żadnych możliwości wybrania klasy ani płci postaci, która będzie twoim drugim ja przez najbliższe kilkanaście/kilkadziesiąt godzin (co innego w znakomitym multi, patrz: ramka). Będziesz za to mógł rozwijać Saretha w kierunku, który najbardziej ci odpowiada. Możesz więc ćwiczyć się przede wszystkim w korzystaniu z łuku, być typowym rycerzem z mieczem i tarczą, przeistoczyć się w maga, który swoje problemy załatwia za pomocą czarów, a także zostać cichym zabójcą, który morduje tylko z ukrycia.

Niestety drzewko umiejętności nie jest zbyt skomplikowane i – prawdę mówiąc – **po dłuższym czasie rozwiniesz bohatera tak czy inaczej w każdym możliwym kierunku po trochę.** Nie sposób bowiem ukończyć tej gry, tylko przekradając się od cienia do cienia – czasem trzeba zdecydować się na otwartą walkę orężem, pozostawiając bardziej wyrafinowane sposoby na boku. Inna rzecz, że w Dark Messiah w pełni zrealizujesz się tylko jako twardziel władający doskonale mieczem. To najbardziej kontaktowa gra z widokiem FPP, w jaką przyszło mi grać.

DMoM&M opiera się na silniku Source, tym samym, który po raz pierwszy został wykorzystany w Half-Life 2. Gwarantuje to bardzo dobrą grafikę, ale przede wszystkim niesamowite możliwości fizyczne. Zdecydowana większość pojedynków w grze polega na umiejętnym wykorzystaniu terenu, który jest tu dużo lepszym sprzymierzeńcem niż nawet najpotężniejsze ostrze. **Żadne słowa nie oddadzą tego, jak dużo radości daje zwycięska walka z kilkoma orkami jednocześnie – zwłaszcza gdy toczy się w scenerii będącej pomieszaniem karczmy z lochami.**

Większość lokacji w grze została tak zaprojektowana, byś mógł skończyć walkę „przed czasem". Jeśli gdzieś w okolicy jest ognisko, ustaw się tak, by wrzucić w nie wroga. Możesz go tam zapędzić mocnymi ciosami miecza albo po prostu kopnąć w odpowiednim kierunku, co jest zdecydowanie lepszym rozwiązaniem. Na ścianach bywają też kolce, które mogą posłużyć do nabijania przeciwników, w wielu miejscach możesz także zrzucić wrogów z wysokiego klifu. **Dobrym sposobem jest również walka a la podmiejska mordownia – każdą beczkę czy krzesło możesz wykorzystać jako broń** i rzucić nią we wrogów. Jeśli w dodatku na trasie lotu znajdzie się ogień, drewniany element zacznie płonąć i spowoduje jeszcze większe obrażenia.

W Dark Messiah w pełni zrealizujesz się tylko jako twardziel władający doskonale mieczem. To najbardziej kontaktowa gra z widokiem FPP, w jaką przyszło mi grać.

Zresztą nawet gdyby w ogóle nie było w DMoM&M tylu możliwości zabawy z fizyką, wciąż walka byłaby tu szalenie przyjemna. **Do ataku możesz używać mieczy, sztyletów, haków, łuków, toporów i wielu, wielu innych narzędzi mordu.** Każda broń w grze występuje w wielu odmianach. Różnią się one nie tylko siłą, ale i dodatkowymi właściwościami magicznymi. Możesz więc znaleźć sztylety, które poza powodowaniem zwykłych ran zadają również obrażenia elektryczne, łuki zamrażające wrogów itp., itd. Obojętne jakiej broni byś nie używał, po kilkunastu celnych ciosach dostajesz bonus – adrenalinę. Wokół ekranu pojawia się wtedy ognista obwódka i jeśli zaatakujesz przeciwnika mocnym uderzeniem, pojedynek kończy się równie krwawo co szybko. Uduszenia czy odlatujące kończyny to tutaj widok powszedni.

Sam arsenał nie wyczerpuje jeszcze możliwości postaci. Po zabiciu określonego wroga czy wykonaniu jakiegoś questa gra obdarowuje cię też czasem Skill Pointami, które możesz rozdysponować między kilka umiejętności oraz oczywi-


Ork zażyczył sobie walki bez użycia magii. Spoko – elektryzujące sztylety to w końcu nie czary...

Komu bardziej śmierdzi z paszczy?

VS

Cyklop | **Wielki Robal**

Jak każdy przyzwoity mityczny stwór, **Cyklop dba o uzębienie**, choć wielowarstwowość szczęki przeszkadza mu w szczotkowaniu. Robal zaś wygląda, jakby całe wieki nie był u dentysty, a pastę do zębów znał z opowiadań.

W tym sezonie szczególnie modny jest czarny manicure i blada cera.

ście magię. **Rodzaj czarów zaś przywodzi na myśl... Duke Nukem 3D.** Zapożyczono z tej gry niektóre zabawniejsze pomysły (więcej o tym w ramce). Poza tym oczywiście dostępne są standardowe błyskawice i różne fireballe. Ich używanie również zresztą powoduje wzrastanie poziomu adrenaliny.

Bestiariusz w DMoM&M jest całkiem zróżnicowany, choć prawdę mówiąc, podarowałbym sobie przynajmniej jeden rodzaj przeciwników. **O ile etapy, w których walczysz z okutymi w zbroje rycerzami i potężnymi orkami to prawdziwa poezja, to już momenty z pająkami potrafią mocno zatruć życie** – dosłownie i w przenośni. W grze, w której największą radość daje zabawa fizyką, po prostu nie powinno być miejsca dla ciemnych, podmokłych korytarzy, w których nic nie widać, oraz walki z jakimiś włochatymi wstręciuchami – zwłaszcza że nie ma tu żadnych możliwości wykorzystania otoczenia. Pajęcze etapy to na szczęście tylko mała część gry, którą można przejść nawet omijając większość przeciwników, zamiast wdawać się w irytującą walkę.

Pojedynki w grze polegają na wykorzystaniu terenu, który jest tu dużo lepszym sprzymierzeńcem niż najpotężniejsze ostrze.

Niezbyt fortunnie skonstruowanych poziomów jest niestety kilka. **Cała gra jest liniowa, choć do niektórych lokacji można się dostać na kilka sposobów.** W większości przypadków jednak musisz poruszać się po ścieżkach wyznaczonych przez programistów. I choć same poziomy są bardzo duże, to co jakiś czas czeka cię kilkusekundowe (co najmniej, o tym za chwilę) wpatrywanie się w napis „loading". Najgorzej jednak jest w momentach, które zrobione zostały zupełnie bez pomysłu.

Zatrucie w ciemnym tunelu przez pająki, które ledwo widać, nie należy do największych przyjemności w grze.

Moc dóbr



W przeciwieństwie do innych FPS-ów, w Dark Messiah jest ekwipunek, w którym zmieścić można cały wagon przedmiotów – każdy z nich zajmuje jedną kratkę, niezależnie od tego, czy jest to zbroja płytowa, czy kartka z notatką. Wielu wrogów porzuca po śmierci swój oręż, a różne mikstury często znajdują się w możliwych do zniszczenia skrzyniach, jednak **nigdzie nie można ich sprzedać lub zamienić na coś innego.** Szkoda – tym bardziej że w razie braku butelek z maną czarodziej może liczyć tylko na powolną regenerację...



Ognisko już płonie, ale knieje sobie nie poszumią. Gobliny specyficznie podchodzą do ochrony środowiska.

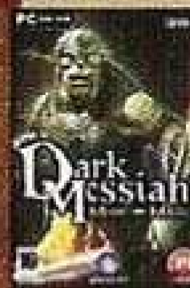


W kilku miejscach w grze znajdziesz miejsce, w którym za pomocą kilku ruchów zmienisz sztabę jakiegoś metalu w miecz.

Czołowym przykładem jest tu zadanie, w którym musisz znaleźć cztery kolorowe kamienie, by następnie wsadzić je w odpowiednie miejsca. Sztampowe i nudne, co nijak nie pasuje do tak znakomitej gry.

Techniczna warstwa Dark Messiah również może budzić pewne zastrzeżenia. Grafika zawsze jest wspaniała – **nawet na ustawieniach na low prezentuje się tak, że zapiera dech w piersiach.** Jeśli jednak miałbyś ochotę na przesunięcie detali w stronę wyższej jakości, czeka cię sporo nerwów – zwłaszcza jeśli nie masz bardzo mocnego kompa. Momentami gra potrafi solidnie się zaciąć – liczba klatek na sekundę spada tak, że walka jest znacznie utrudniona. Dużo bardziej denerwujący jest jednak czas ładowania, który wydłuża się w nieskończoność. **Nawet tak zwany quick load na całkiem przyzwoitym sprzęcie potrafi trwać... prawie dwie minuty!** A miejsca, w których łatwo zginąć, zdarzają się dość często.

Choć nie wszystko w grze Arkane Studios musi się podobać, ogólne wrażenie jest bardzo pozytywne. **To prawdziwy Half-Life w świecie Might & Magic, tyle że z dużo bardziej satysfakcjonującą walką, lepszą fizyką i pomysłami, których do tej pory na PC nie oglądaliśmy.** W tym momencie trudno wskazać mi drugi tak dobry sposób, w jaki można spożytkować „zalegające" w portfelu sto złotych. Nie mogę się już doczekać kolejnej części – mam nadzieję, że gra zostanie jeszcze bardziej rozbudowana.



Dark Messiah of Might and Magic

Producent:	Dystrybutor PL:
Arkane & Kuju	CD Projekt

http://www.mightandmagic.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: First Person Slasher

Wymagania: procesor 2,2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

Plusy: klimat • fizyka • Xana • ta gra daje radość! • multiplayer!

Minusy: ładowanie • nie można sprzedawać przedmiotów • mało elementów RPG • nierówny poziom etapów

Niesamowicie przyjemne walki, ciekawa fabuła i nowatorskie rozwiązania przysłaniają wszelkie wady. Rewelacja!

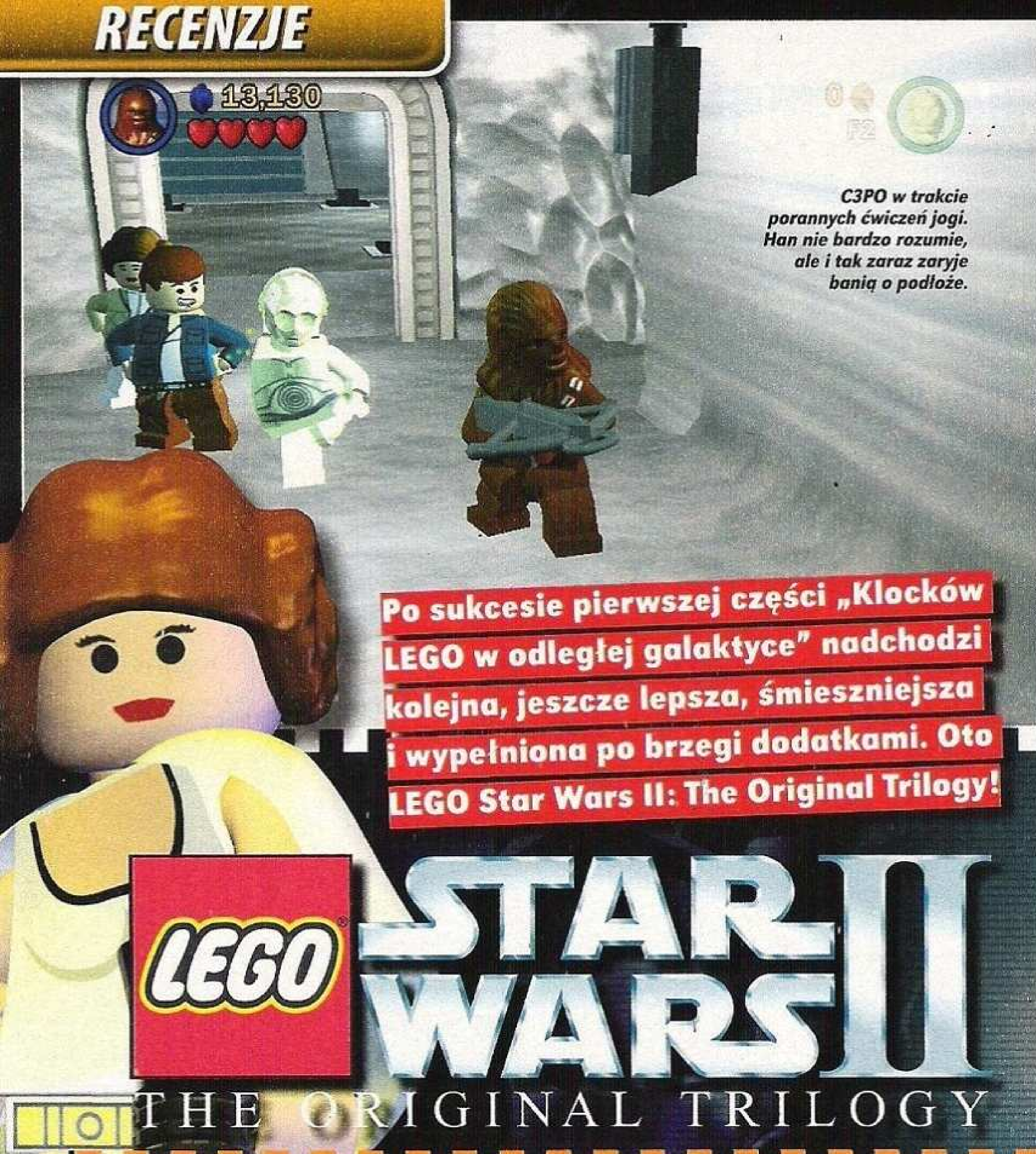
GRYWALNOŚĆ 5

GRAFIKA 5+

DŹWIĘK 4+

OCENA 5

Autor: Teutates



C3PO w trakcie porannych ćwiczeń jogi. Han nie bardzo rozumie, ale i tak zaraz zaryje banią o podłoże.



Jasna strona... klocka LEGO.

Luke Skywalker z różowym dopaleniem rozwali za moment Gwiazdę Śmierci.

Wielkość i waga tej sprawy nieco mnie przygniotły.

Mistrzu Yoda, nigdy więcej nie wytykaj mnie paluchami... Znaczy: paluchem.

Po sukcesie pierwszej części „Klocków LEGO w odległej galaktyce" nadchodzi kolejna, jeszcze lepsza, śmieszniejsza i wypełniona po brzegi dodatkami. Oto LEGO Star Wars II: The Original Trilogy!

LEGO STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY

Scenariusz dwójki został niemal w całości oparty na trzech najlepszych epizodach „Gwiezdnych Wojen" (IV, V i VI) i wykorzystuje najbardziej znane sceny i istotne dla tej trylogii wydarzenia. Co najfajniejsze, większość z nich została delikatnie wyśmiana, sparodiowana w sposób subtelny, ale na tyle inteligentny, że czasami trudno powstrzymać się od rechotu. No bo jak się nie śmiać, widząc, jak **Luke biorąc pierwszy raz świetlny miecz do ręki, obcina C3PO głowę, a Leia – zamiast włożyć dyskietkę R2D2 w czytnik – po prostu podnosi mu kopułkę i wrzucą ją jak do śmietnika**. Niby nic, a jak cieszy.

Scenariusz został oparty na trzech najlepszych epizodach „Gwiezdnych Wojen", sparodiowanych w sposób subtelny i inteligentny.

Tak samo jak w części pierwszej, i tutaj trzeba kierować kilkoma postaciami (i zmieniać je wedle potrzeby), przechodząc przez kolejne lokacje wymagające czasami złożonej współpracy – jeden bohater otwiera drzwi, a drugi przenosi jakąś skrzynię, by po niej dostać się na górę. **Niestety zdarzyły mi się momenty, w których nie wiedziałem, co właściwie trzeba zrobić, ponieważ brakowało jakichkolwiek wskazówek** – choć może ty nie będziesz miał z tym kłopotu. Rozwiązanie kilku zagadek utrudnia też kamera, której praca wciąż jest daleka od ideału.

Jak w każdej porządnej platformówce, nie mogło zabraknąć skakania po półkach, poruszania dźwigniami, ustawiania skrzyń czy drążków i linek, po których bohaterzy skaczą wyjątkowo sprawnie. Oczywiście nieustannie pojawiają się dziesiątki przeciwników (za ich zniszczenie dostajesz punkty), bonusowe, zwykle trudniej dostępne klocki, za które później można odblokować mnóstwo postaci, nabyć kilka bajerów i umiejętności, by na końcu to wszystko wykorzystać w trybie Free Play (przechodzenie poziomów dowolnymi postaciami). **Akurat pod tym względem LEGO Star Wars II oferuje naprawdę wiele zabawy w przeróżnych konfiguracjach.**

Dwójka względem poprzedniej części została jeszcze bardziej urozmaicona, jeżeli chodzi o charakter misji. Wreszcie można latać i jeździć większością maszyn, które pojawiły się w filmie. **Tak więc osobiście rozwalisz Gwiazdę Śmierci, strzelając rakietą w kanał, czy weźmiesz udział w wyścigach po lasach Endoru, a to tylko dwa z wielu przykładów.** Zabawa w tych misjach jest przednia, bo latanie to sama przyjemność, nie wspominając o tym, że wokół ciebie fruwają dziesiątki innych użytkowników przestrzeni powietrznej, co razem czyni przepiękny młyn.

Również graficznie tytuł ten sprawia bardzo pozytywne wrażenie. Animacja klocków wypada świetnie, nie zwalniając, nawet jeżeli dokoła wszystko błyska, strzela, lata i roztrzaskuje się o skały. **Za miodność LEGO Star Wars II należy się wysoka nota.** Równie dobrze wypada ocenić muzykę, która łudząco przypomina sztandarowe przygrywki skomponowane przez Johna Williamsa. Oczywiście nie mogło zabraknąć dźwięku miecza świetlnego, sapania Vadera czy mruczącego Chewiego, który w ramach relaksu wyrywa ręce. W grze niestety nie zostaje wypowiedziane ani jedno słowo, tak więc wszystkiego należy się domyślać na podstawie pojedynczych odgłosów, wspomnianych pomruków, mimiki oraz gestów bohaterów.

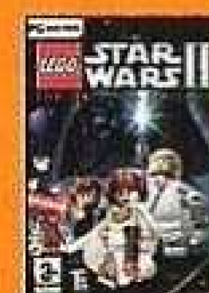
LEGO Star Wars II wypada jeszcze lepiej od poprzedniej części, która też przecież narobiła nie lada zamieszania na rynku. **I nawet jeśli nie przynosi żadnej nowej jakości, to trudno będzie ci znaleźć na półce z grami bardziej zabawny tytuł.**



Budujemy!

LEGO Star Wars II pozwala wreszcie na to, co w klockowym pierwowzorze najprzyjemniejsze: złożenie z gotowych części własnej, unikatowej postaci. Swoboda jest całkowita – możesz dowolnie mieszać ze sobą głowy, broń, korpusy itp.

Autor: Hedo



LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Producent: Traveller's Tales
Dystrybutor PL: LEM
http://www.lucasarts.com/games/legostarwarsii/

cena 79.90
Multiplayer: tylko co-op
Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) spora dawka humoru • pomysłowość • trylogia w pigułce plus masa dodatków • świetna zabawa dla dwóch graczy

(–) czasami praca kamery • walki mieczem mogłyby być trochę lepiej dopracowane

Świetna kontynuacja serii, z mnóstwem humoru, scenerią wyjętą z filmów Lucasa i dodatkami, które zadowolą chyba wszystkich.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4+
OCENA 4+

Oj plama, plama, co za pech!

El Matador

Max Payne wstąpił do DEA, wytatuował się i poleciał walczyć z kartelami narkotykowymi do Kolumbii. Dżungla dobrze mu służy.

Zawód matadora jest idealny dla sadystów – to właśnie jego zadaniem jest podczas corridy zabicie byka szpadą. **Działacze Animalsów czy innych Zielonych nie muszą jednak jeszcze odkurzać transparentów – w grze Plastic Reality żaden niewinny byk nie ucierpi**, zaś tytuł wziął się z przydomku głównego bohatera, dzielnie i bezlitośnie ścigającego narkotykowego bossa, zwanego El Toro (po hiszpańsku: byk).

Fabuła jest standardowa: jest główny bohater – twardziel, jest zemsta, zdrada, brak zaufania do kogokolwiek. Ot, standard dla gier akcji. **Szkoda, że autorzy nie wysilili się bardziej przy pisaniu historii**, ale to w sumie nie przeszkadza. Sama gra jest bardzo dobra i zasługuje, by do niej wielokrotnie wracać. El Matador ma co prawda małe szanse na pojawienie się w przeróżnych podsumowaniach wśród „stu gier, które zmieniły oblicze świata", za to **na swój prywatny użytek płytę sobie zachowam i raz na jakiś czas będę do niej wracał.** Z jednego powodu: tak przyjemnie nie strzelało mi się od wielu lat.

Uwaga! Bój się pan człowieka muchy!

Na pierwszy rzut oka El Matador wydaje się zwykłą zręcznościówką. Tak też podszedłem do pierwszego etapu – wbiegłem do pomieszczenia, zacząłem strzelać, po czym... zginąłem. **Przeciwników rzeczywiście jest chmara, ale trafiają bardzo celnie.** W poziomach, w których walczysz wraz z oddziałem, zawsze lepiej puścić kompana przodem – po tym, w którą stronę czaszki trafiła go kula, poznasz, gdzie czai się wróg.

Naturalnie odrobinę przesadzam, ale AI wroga stoi na naprawdę wysokim poziomie. Skrypty, które nim kierują, nie były robione przez amatorów. **Komputer skutecznie korzysta z wszystkich zasłon terenowych, obficie częstuje cię zabójczymi granatami** (również błyskowymi – nie potrafi jednak należycie wykorzystać chwilowego oślepienia, które one powodują), **a przede wszystkim jest bardzo mobilny i nie do końca przewidywalny.**

Oczywiście w walce z armiami narkotykowych karteli nie jesteś pozostawiony sam sobie. Największymi przyjaciółmi Matadora są pukawki, przeszkody terenowe, apteczki, kamizelki kuloodporne oraz... klawisze F5 i F9. **Gra jest naprawdę trudna, wymaga skupienia i bardzo dużej uwagi oraz precyzji.** Mało które pomieszczenie uda ci się oczyścić przy pierwszym podejściu bez bardzo dotkliwych ran.

Kto pomoże ci przy przeprowadzce?

VS



Matt Baker

Dowódca oddziału w Brothers in Arms to człowiek zaprawiony w bojach, ale jednocześnie na plecach może trzymać tylko dwie pukawki – ogólnie słabizna z niego, do przenoszenia ciężkich szaf się nie nada.



El Matador

Bohater recenzowanej tu gry to prawdziwy twardziel z kieszeniami bez dna. Swobodnie mieści za pazuchą cztery karabiny maszynowe, dwa pistolety, uzi, a nawet gatlinga i wyrzutnię rakiet!

Dodatkowo poziom trudności wzrasta ze względu na pewne ograniczenia ruchowe postaci. **Najbardziej brakuje możliwości „przyklejenia się" do ściany i lekkiego wychylenia.** Szkoda, bo jestem pewien, że byłaby to najlepsza możliwa taktyka. Co gorsza, przeciwnicy to potrafią, przez co są jeszcze trudniejsi do trafienia.

Amunicja jest w El Matador cenniejsza niż złoto. Jest jej niestety zdecydowanie za mało. W grze znajdziesz całkiem spory wybór broni, które są na szczęście pogrupowane tak, że kilka pukawek korzysta z tych samych pocisków. Poza tym możesz też posługiwać się równocześnie dwoma gunami, o ile nie są one za duże – od pistoletów po SMG-i. **Największą radość**



Takie miejsca to zawsze wylęgarnia wszelkiego występku.





daje tu jednak korzystanie z karabinów. Jeszcze nigdy tak dobrze nie strzelało mi się długimi seriami, choć przy każdej miałem wyrzuty sumienia, że marnuję tyle pocisków.

Ekipie Plastic Reality udało się osiągnąć niespotykany efekt potęgi, którą daje silna broń. **Stojąc z gatlingiem i strzelając do uciekającego wroga, czułem się jak główny zły z jakiegoś filmu sensacyjnego.** Znakomicie też działa zalewanie przeciwnika ogniem zaporowym podczas przedostawania się na lepszą pozycję.

go kilka niezwykle miłych drobiazgów, jak np. możliwość wykorzystywania ścian do rykoszetów, by ranić przeciwników, którzy się chowają! Większość elementów jest już jednak typowa dla gatunku: możesz targać ze sobą cały arsenał, a kamizelka kuloodporna ratuje cię nawet od obrażeń, gdy spadniesz z dachu.

Na wrażenia z rozgrywki bardzo wpływa też dobry dźwięk (karabiny!), ale już muzyka zbyt często się powtarza, przez co po jakimś czasie tylko irytuje. Nieco gorzej jest niestety z prędkością działania.

Największymi przyjaciółmi w El Matador są pukawki, przeszkody terenowe, apteczki oraz... klawisze F5 i F9.

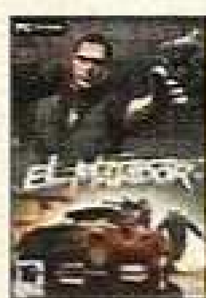
Ogólnie tak wspaniale zrealizowanych strzelanin nie widziałem na PC od czasu F.E.A.R.-a!

Jak w każdej szanującej się strzelance, tak i tutaj masz możliwość włączenia spowolnienia czasu (zwanego bullet-time'em). Problem z tym jest jednak taki, że **efekt wygląda tak, jakby został dodany dosłownie w ostatniej fazie produkcji. Wcale nie ułatwia gry** (przeciwnicy wciąż strzelają równie szybko jak ty), a efekciarstwo rozmyć graficznych powoduje, że precyzyjne celowanie jest utrudnione.

Na uwagę zasługuje podejście producentów do realizmu. **Choć Matador to zręcznościówka, dodano do nie-**

Grafika jest niezła, ale ja **nie mogłem się cieszyć ustawieniami choćby zbliżonymi do maksymalnych** – redakcyjny komputer okazał się zdecydowanie za słaby, a raczej silnik, na którym Matador hula, nie został odpowiednio zoptymalizowany. Mimo tego grało mi się świetnie – polecam!

Autor: Teutates



El Matador

Producent: Plastic Reality
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.elmatador.net/

cena 59,90

Multiplayer: nie
Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB, Windows XP

(+) strzelanie z karabinów • realistyczne działanie broni (rykoszety!) • świetne AI

(–) ograniczenia ruchowe (wychylenia) • wysokie wymagania • mało przydatny bullet-time

Są tu sceny, w których można się zakochać, choć uczucie osłabione jest przez szereg wad i niedoróbek. Ale i tak warto!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 4+

FACES OF WAR

OBLICZA WOJNY

Zaskoczenie! Całkiem nieoczekiwanie dostajemy produkcję, która w akcji wygląda wcale nie gorzej niż Company of Heroes. Nie przegap jej!

Kupuj oryginały!

Jeśli jest jeszcze ktoś, kto kupuje pirackie wersje gier, polska wersja Faces of War przekona go, by zmienił złe nawyki. Kosztuje ona 29,90 zł i jest **wydana w naprawdę wyjątkowy sposób.** W lakierowanej wsuwce znajduje się pudełko z grą oraz stustronicowe Kompendium, zawierające instrukcję, oficjalny poradnik i unikatowy album ze zdjęciami.

Spytaj dowolnego fana strategii, na jaką grę o II wojnie światowej czeka teraz najbardziej, a w 90% przypadków usłyszysz, że na Company of Heroes. Dzieło studia Relic to rzeczywiście wybitna produkcja, ale też i tytuł świetnie wypromowany przez dział reklamy koncernu THQ. Faces of War: Oblicza wojny nie miało tego szczęścia – o tej grze mało kto wie i mało kto na nią czeka. Sytuację FoW stara się na naszym rynku uratować polski wydawca, który sprzedaje tego RTS-a w całkiem atrakcyjnym pakiecie (patrz: ramka). **Mam nadzieję, że niska cena i efektowne opakowanie zwrócą uwagę graczy, bo naprawdę jest na co.**



Ktoś wsadził jajko do mikrofalówki... A na poważnie – takich eksplozji nie ma żadna inna strategia!



Oklapniętą lufę mam...

Oblicza wojny to strategia czasu rzeczywistego, bliżej jej jednak do serii Commandos niż Codename: Panzers. W większości przypadków pod twoimi rozkazami znajduje się niewielki, często kilkuosobowy oddział, a ty nie tyle dowodzisz, co niemalże kierujesz każdym z żołnierzy z osobna. **Jest tu nawet specjalny tryb, w którym bezpośrednio, z poziomu klawiatury sterujesz wojakami czy pojazdami**, w których siedzą – jest on przydatny w wielu sytuacjach, a przy tym dużo bardziej udany niż w wydanym równolegle Joint Task Force, gdzie też podobny patent występuje.

Gra pozwala na rozgrywkę w sieci (LAN i Internet, kilka ciekawych trybów, maksymalnie 16 osób), a ponadto oferuje trzy kampanie dla jednego gracza. **Kampanie te przedstawiają duże operacje z końcowych lat wojny** – niemiecka toczy się w trakcie kontrofensywy Rzeszy w Ardenach, aliancka tuż przed i w trakcie lądowania w Normandii, rosyjska zaczyna wyzwalaniem ziem polskich wraz z Armią Ludową, a kończy zdobyciem Berlina. Oparte są na autentycznych wydarzeniach, ale przedstawiają epizody częściowo wymyślone, stąd przed każdą pojawia się napis: „Ta misja nie jest w 100% wierna faktom".

Każda z misji jest natomiast w 100% wierna zasadzie "efektowność przede wszystkim". Wszystkie, nawet treningowe, są rozbudowane, składają się z wielu zadań, większość zajmuje około godziny gry. Zaprojektowano je tak, by tempo nie spadało nawet na chwilę, a rozgrywka była emocjonująca – **nieraz zdarza się, że sytuacja na linii frontu zmienia się o 180 stopni** i choć np. czułeś się już pewnie, obsadzając trzy baterie ciężkich dział, nagle musisz salwować się paniczną ucieczką pod naporem nadciągających posiłków przeciwnika.



Gdy zabraknie amunicji, w ruch idą pięści...

Każda z misji jest w 100% wierna zasadzie „efektowność przede wszystkim".

I rzeczywiście będzie to ucieczka paniczna, bo oprawa tej produkcji – a w tym przypadku składają się na nią nie tylko grafika i dźwięk, ale i algorytmy AI, które każą zachowywać się tak, a nie inaczej żołnierzom – wywołuje iluzję miniaturowego pola bitwy równie wiarygodną, jak ma to miejsce w Company of Heroes. **Faces of War ma dwa poziomy trudności – cięższy Tactics i łatwiejszy o nazwie... Arcade.** Na tym niższym trudno przegrać, ale i tak chce się grać, właśnie po to, by oglądać te zmniejszone do rozmiaru monitora wojenki wirtualnych ludzików.

Oblicza wojny to jednak mniej udana gra niż Company of Heroes. Oferuje niemal to samo, ale pewne elementy zrealizowane są gorzej – w niektórych momentach za dużo jest mozolnego mikrozarządzania (np. gdy trzeba wyjść z czołgu, by naprawić gąsienice); eksplodujące pojazdy czasem fruwają za wysoko, zupełnie nie jak ważące tony pancerne monstra; AI zdarza się strzelić z armaty w swoich ludzi lub tak blisko, że odłamki trafiają też w obsługę działa; na poziomie Arcade gra właściwie toczy się sama; część misji nie daje pola do pokazania taktycznych umiejętności, trzeba je przejść wzdłuż ścieżki wymyślonej przez twórców (jak w pierwszych Commandosach). To ewidentne niedociągnięcia, ale przy tej cenie bolą one dużo mniej...



Faces of War: Oblicza wojny

Producent:	Dystrybutor PL:
Best Way	Cenega

http://www.facesofwar.com/

cena 29,90

Multiplayer: tak

Gatunek: taktyczna/RTS

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

(+) wiarygodna iluzja pola walki • ciekawe fabularnie misje • szeroki wachlarz opcji taktycznych • cena i sposób wydania w Polsce

(−) zbyt dużo klikania • zbyt wiele ikonek • błędy AI i modelu fizyki • na poziomie Arcade gra toczy się sama • liniowość części misji

Połączenie tego, co najlepsze w grach taktycznych i RTS-ach. Więcej niż solidna produkcja, w bardzo atrakcyjnej cenie i opakowaniu.

GRYWALNOŚĆ 4+

GRAFIKA 5+

DŹWIĘK 5

OCENA 4+

Autor: Foch77

Kiedy jesteś duży i czarny, wsadzanie przychodzi z łatwością.

Jeszcze kilka „trójek" i do hotelu na weekendową imprezę!

Faktor X

W każdej drużynie masz zawodnika oznaczonego jako Factor X. Angażuj go w akcje ofensywne, graj nim skutecznie w obronie, a po pewnym czasie za pomocą magicznego przycisku przekształcisz go w supergwiazdę.

NBA LIVE 07

NBA Live wciąż się rozwija! Chociaż nie ma co liczyć na wielką rewolucję, Elektronikom udało się przygotować wersję swojego kosza bardziej grywalną od poprzedniczki.

A teraz wszyscy razem, chórem: DI-FENS! DI-FENS!

EA Sports, jak co roku, wypuściło kolejne edycje swoich gier sportowych. Ostatnie lata przyzwyczaiły nas, że każda z nich jest jedynie lekko ulepszoną wersją poprzedniczki – zwykle mają nieco poprawioną grafikę oraz kilka, raczej mniej znaczących, dodatkowych elementów. **W wypadku NBA Live zmiany wprowadzone w wydaniu 07 są kontynuacją tego, co pojawiło się w serii po raz pierwszy w ubiegłym roku.**

Chodzi mianowicie o przyporządkowanie najlepszych graczy do ról, jakie spełniają na boisku (system Superstars). W najnowszej edycji programiści poszli o krok dalej, bo oprócz tego, że składy zasilili kolejni wybitni zawodnicy, to specjalne funkcje, a co za tym idzie – unikalne zagrywki, otrzymali także koszykarze, których trudno nazwać gwiazdorami NBA. Co prawda dysponują oni mniejszą liczbą dodatkowych ruchów, ale zmiana ta wystarcza, by gra stała się nieco trudniejsza, a jednocześnie bardziej satysfakcjonująca. **Mało? Co powiesz na to, że teraz każdy z graczy może pełnić na boisku więcej niż jedną rolę?** Można je zmieniać w zależności od sytuacji na parkiecie – wszystko przy pomocy jednej kombinacji klawiszy.

Elektronicy na tych zmianach nie poprzestali. Dodatkowo **wprowadzili specjalnych zawodników, oznaczanych jako Factor X.** Są oni prezentowani przez komentatorów na początku każdego meczu. **Taki gracz w trakcie rozgrywki w jednym momencie może się przekształcić w superwymiatacza.** Wystarczy tylko, że będziesz z niego aktywnie korzystał i w ataku, i w obronie, a po pewnym czasie nabijesz specjalny licznik, który umożliwia aktywacje tych „supermocy". Jednak wszystko, co dobre, szybko się kończy – takiej transformacji można dokonać tylko raz i będzie ona trwać maksymalnie kilka minut.

Niestety – wprowadzenie opisanych wcześniej zmian znacznie utrudniło obsługę gry. **Jeżeli więc miałeś trudności ze sterowaniem klawiaturą w NBA Live 06, to zapomnij o graniu tak w edycję 07.** Zmienił się sposób rzucania osobistych – zniknął nieśmiertelny celowniczek i teraz wykorzystuje się do tego prawą gałkę pada (jak w konkurencyjnym NBA 2k6). Dodatkowo trzeba jakoś wykonywać niesamowite podania i superwypasione wsady. Wszystko to wymaga po prostu innego niż klawiatura kontrolera – chyba że ktoś ma gumowe ręce i wielką wyobraźnię (inaczej nie sposób znaleźć na klawiaturze gałki analogowej). Jednym słowem – odkurz swojego gamepada, bo będzie niezbędny do gry.

Wreszcie widać, że koszykówka jest sportem kontaktowym – zawodnicy wręcz opierają się na swoich rywalach podczas prób odebrania piłki.

Graficznie NBA Live, jak zwykle, trzyma poziom. Widać małe zmiany w enginie gry. **Zmiany w przepisach dotyczące tzw. handcheckingu wymusiły na programistach pewne modyfikacje w silniczku.** Teraz widać, że koszykówka jest sportem kontaktowym – zawodnicy wręcz opierają się na swoich rywalach podczas prób odebrania piłki. Ze względu na nowe klasy graczy powiększył się również wachlarz animacji. Nieudane wsady, potężne bloki – wszystko to prowadzi do efektownych wywrotek zawodników. Tak udanej animacji jeszcze nie widziałem – naprawdę robi wrażenie.

Wiadomo nie od dziś, że produkcje EA mają zawsze dobrą oprawę muzyczną. Jak co roku, również tym razem do współpracy przy NBA Live 07 zaproszono wiele gwiazd „czarnej" muzyki. Będziesz mógł usłyszeć między innymi największy hicior tego sezonu, czyli utwór „Crazy" duetu Gnarls Barkley. **Sam komentarz bez zmian – ci sami ludzie i jak zwykle wysoki poziom.**

Widać, że seria ewoluuje – choć powoli – w dobrym kierunku. **Programiści z EA Sports udoskonalili to, co już w ubiegłej edycji było udane, dzięki czemu ich najnowsze dzieło zyskało sporo na grywalności.** Szkoda tylko, że wraz z tymi wszystkimi innowacjami niesamowicie utrudniło się sterowanie – ale coś za coś. Kierunku zmian odwrócić już się nie da i nie masz co liczyć na komputerowego kosza, w którego będziesz mógł grać komfortowo na klawiaturze. Nie wierzysz? Do zobaczenia za rok, przy recenzji NBA Live 08...

NBA Live 07

Producent: EA Sports
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.nbalive07.com/

cena 139,90
Multiplayer: tak
Gatunek: sportowa

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) zmodyfikowany system Superstars • wygląda naprawdę efektownie

(–) gamepad wymagany • mało zmian w stosunku do poprzedniczki

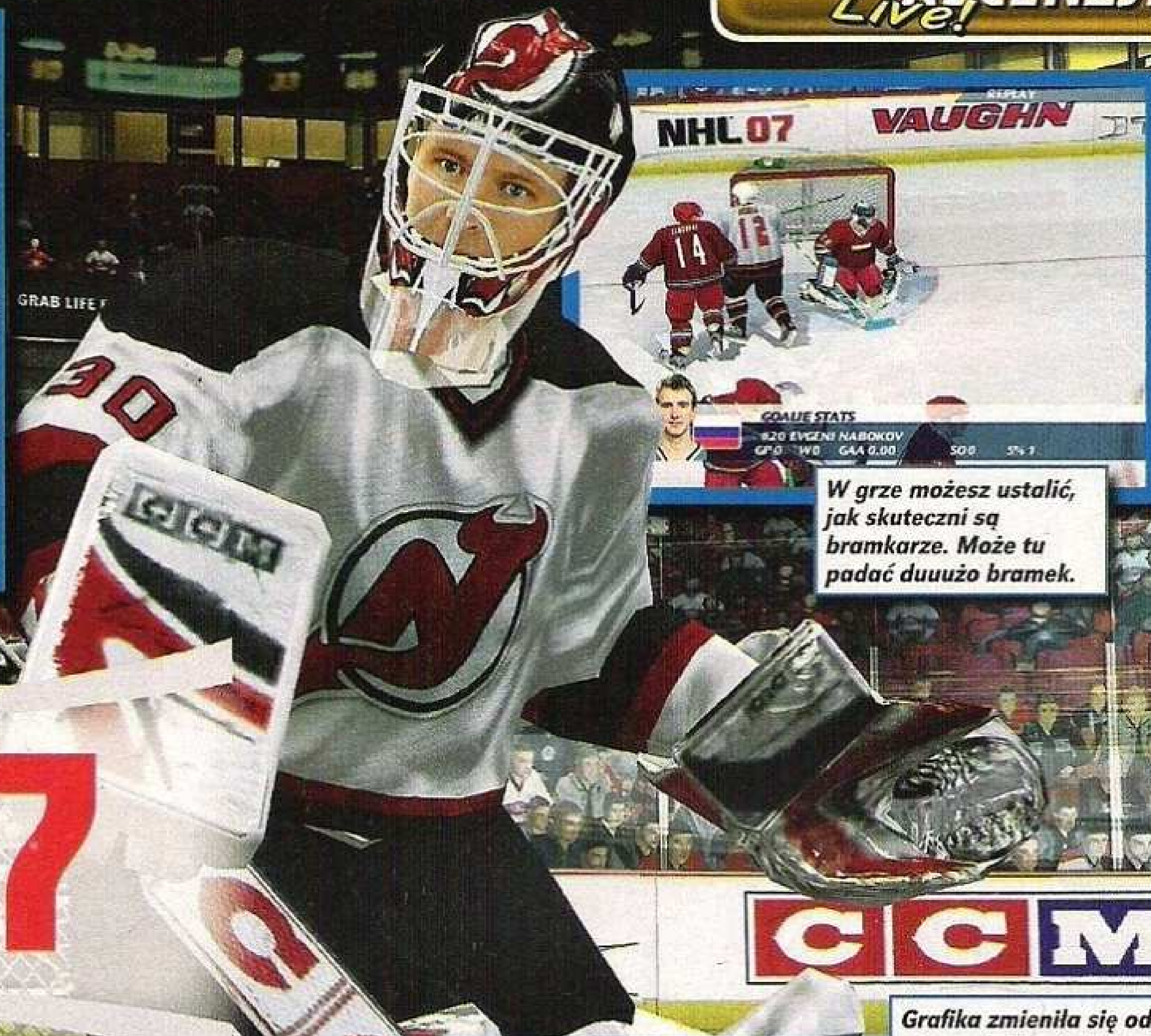
Zmian mało, ale zmierzają w dobrym kierunku. Zanim dostaniesz kolejną, znów trochę lepszą edycję, możesz zainwestować w tę.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5
OCENA 4

Autor: Krzaq



Wbijanie sobie kijów w kończyny to stara tradycja meczów NHL.



W grze możesz ustalić, jak skuteczni są bramkarze. Może tu padać duuużo bramek.

EA SPORTS

NHL 07

CCM

Grafika zmieniła się od poprzedniej edycji bardzo nieznacznie.

Co jesień to samo – EA Sports zasypuje nas swoimi nowymi tytułami wg schematu X n+1 (w miejsce X wstaw serię, zamiast n – numer poprzedniej części).

W redakcji Clicka zawsze z niecierpliwością oczekujemy, co tym razem specjaliści od marketingu wymyślą, żeby sprzedać znów tę samą grę. Serii NHL dotyczy to szczególnie, bo już od dłuższego czasu prezentuje ona poziom tak wysoki, że wiele do poprawiania nie ma. Tym razem więc w serii FIFA mamy żywiołowe reakcje publiczności (w teorii...), w NBA jakiś „total freestyle control", zaś w NHL... **Rewolucja! Tym razem podajesz nie za pomocą osobnego przycisku, a prawego analogowego drążka na padzie!** Drżyjcie narody – to najdalej idąca zmiana od ubiegłorocznej...

Już od dłuższego czasu seria prezentuje poziom tak wysoki, że wiele do poprawiania nie ma.

Jeśli nie pamiętasz, co takiego wydarzyło się w serii rok temu, przypominam: głównym atutem owego NHL-a było realistyczne zachowanie się butelki z napojem znajdującej się na bramce. Patrząc więc na rewolucyjność obecnej zmiany, można stwierdzić, że rzeczywiście nie jest źle – o ile jednak masz dobrego pada. W przeciwnym razie – sorry, **nie do końca wyobrażam sobie, jak można grać w nowe sportówki Elektroników na klawiaturze.** Oczywiście polecanym do zabawy sprzętem jest jeden z modeli Logitecha, z którym to producentem Elektronicy mają jakąś umowę (nie ukrywam, że sam mam takowy i bardzo sobie chwaliłem wygodę).

Drobne zmiany zostały wprowadzone również w menu, i je witam ze szczególnie otwartymi ramionami. Zawsze brakowało mi w tej serii czegoś na podobieństwo weekendu gwiazd z NBA czy też możliwości rozegrania niezobowiązującego sparingu z kolegą. Tym razem **dodano kilka fajnych opcji, m.in. pozwalającą na stoczenie pojedynku na karne czy też coś w rodzaju streetballowego jeden na jeden** – na połowie boiska jest dwóch hokeistów i bramkarz sterowany przez komputer (plus ewentualnie jacyś obrońcy, ale kto by ich włączał). Wygrywa ten, kto szybciej zdobędzie określoną liczbę bramek, ew. będzie miał ich więcej po upływie regulaminowego czasu.

To jednak oczywiście tylko dodatki do trybów standardowych, wśród których na szczególną uwagę zasługuje poczciwy Dynasty Mode (opcja łącząca możliwość rozegrania sezonu z małymi elementami trybu menedżerskiego) oraz turniej, będący de facto mistrzostwami świata. Niezależnie jednak od tego, co wybierzesz, czekają cię trzy tercje intensywnej i niezwykle miłej rozgrywki. **NHL 07 to tytuł, do którego może podejść prawie każdy – nie musisz się znać na hokeju**, możesz nawet wyłączyć wszystkie zasady, ustawić wszelkie parametry według gustu – i grać do woli!

Jeśli już miałbym szukać dziury w całym, to jedyną rzeczą, która mnie odrobinę irytowała, jest niewiarygodna skuteczność komputera. Owszem – na najniższym poziomie trudności nie stanowi on praktycznie żadnego zagrożenia, a jego bramkarz ma chyba dziurawe rękawice, jednak już na wyższych jego celność jest nieco przesadzona. **Jeśli grasz dobrze w obronie, AI nie ma zbyt wielu okazji do zdobycia bramki – jednak gdy już strzela, to morderczo.** Kilka razy zdarzyło mi się przegrać mecz, gdy w statystykach ja miałem kilkadziesiąt strzałów, a komputer trzy. Tyle że on 66,7% skuteczności...

Pod względem grafiki i dźwięku nie ma żadnej rewolucji, prawdę mówiąc, nie wiem, czy byłbym w stanie wskazać jakiekolwiek istotne różnice względem poprzednika. Wszystkie gry EA Sports od lat hulają na tych samych silnikach i dopóki nie zostaną one zmienione, na żadną innowację nie ma co się nastawiać. Tym bardziej że grafika jest naprawdę świetna i trudno sobie wyobrazić, żeby przy dzisiejszych możliwościach komputerów mogła być lepsza. Inna rzecz, że nie ma jej też do czego porównać – jeśli chcesz pograć w hokeja na kompie, i tak nie masz żadnego wyboru.



NHL 07

Producent: EA Sports
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.nhl07.com/

cena 139,90

Multiplayer: tak
Gatunek: sportowa
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 RAM, grafika 64 MB

\+ nowe tryby zabawy • seria w stale wysokiej formie

– jeśli masz poprzednią część – trzy razy pomyśl, zanim wydasz pieniądze na tę • skuteczność komputera

Kolejny typowy remake z EA Sports. Niewiele tu nowości, ale i tak jest to najlepsza symulacja hokeja na PC. I zdaje się, że jedyna.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4+
OCENA 4+

Autor: Teutates

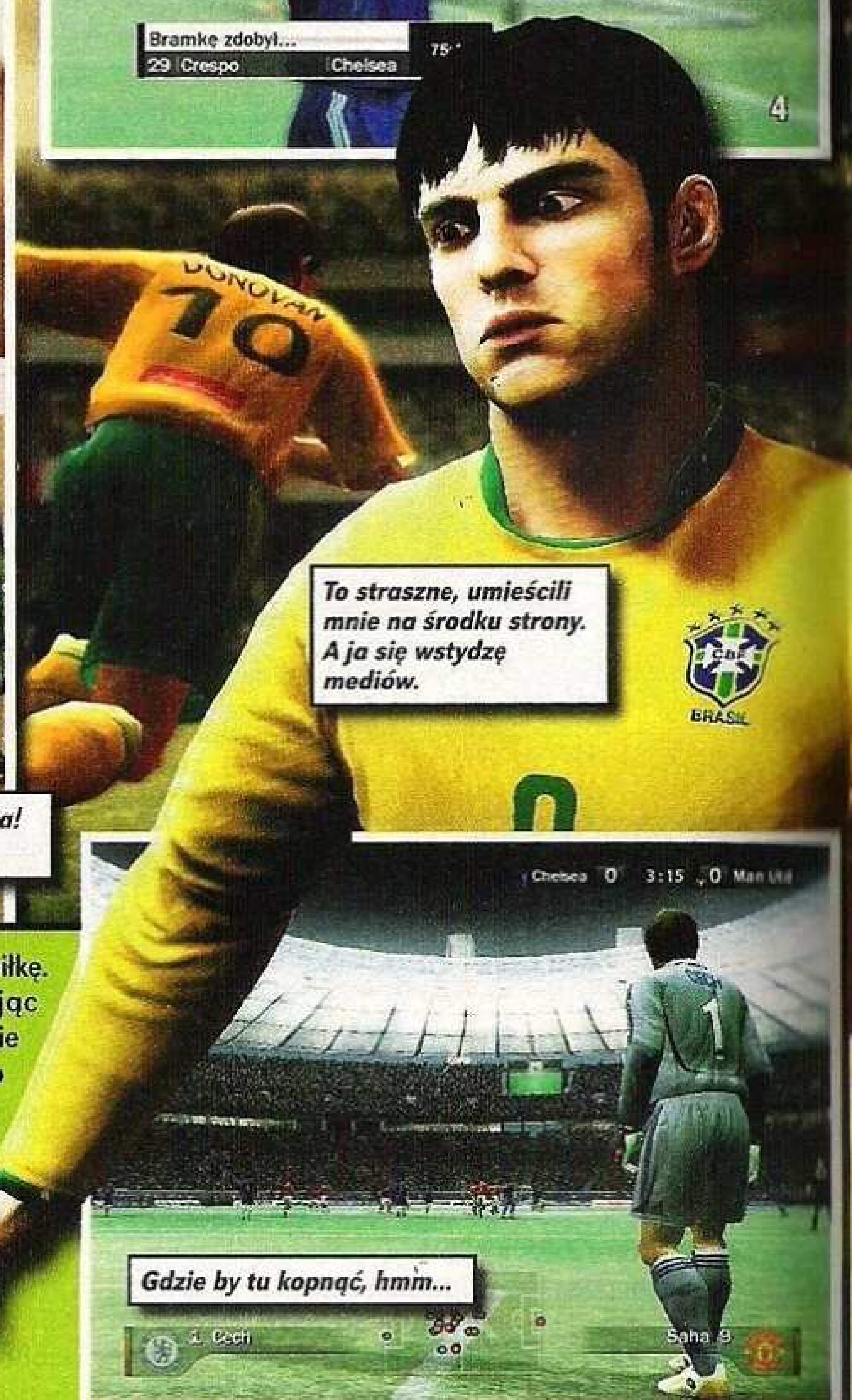
Ależ to słońce razi.

EA SPORTS

FIFA 07



Shevchenko może mi buty sznurować, ha!



To straszne, umieścili mnie na środku strony. A ja się wstydzę mediów.

Znów jesień, znów premiera gry z serii FIFA i znów nadzieje, że ta edycja będzie rewolucyjna. Czy spełnione?



Ronaldinho strzela! Odsuwamy się!

Gdzie by tu kopnąć, hmm...

Co nowego? Na pierwszy rzut oka – niewiele. W FIFA 07 autorzy zamieścili te same tryby, co ostatnio. Możesz zatem zagrać mecz towarzyski, turniej, spróbować sprostać jakiemuś wyzwaniu (np. zacząć mecz w 80. minucie przy stanie 0:0 i go wygrać) lub w trybie menedżerskim poprowadzić wybrany klub przez kilka albo nawet kilkanaście sezonów. Pojawiła się natomiast nowa forma gry wieloosobowej – ligi interaktywne. Dzięki niej gracze z całego świata mogą się łączyć przez Internet i tworzyć własne rozgrywki ligowe (całkiem udany pomysł).

Tryb menedżerski przeszedł mały lifting w stosunku do ostatniego wydania. Pojawiły się: bardziej rozbudowana opcja symulacji meczów, ekran przedstawiający progres twoich podopiecznych, plebiscyt na jedenastkę miesiąca czy mecze reprezentacji narodowych. Nareszcie można starać się o piłkarzy spoza listy wystawionych na sprzedaż – tym razem da się zaproponować kontrakt każdemu zawodnikowi znajdującemu się w bazie gry. Natomiast dziwi fakt, że przed jednym meczem możesz złożyć ograniczoną liczbę ofert transferowych, np. dwie-trzy.

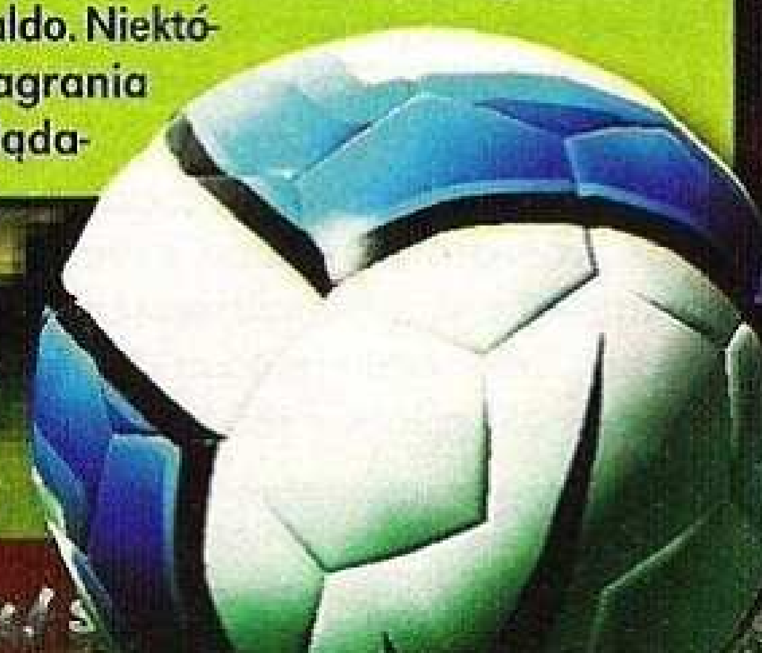
Drybling w wykonaniu Rasiaka różni się od sztuczek technicznych, jakie prezentują Ronaldinho czy Henry.

Swoje mecze możesz rozgrywać w jednej z 27 lig z 20 krajów, wśród których nowością jest Turecka Superliga Piłkarska. Jednak **polskich graczy i tak najbardziej zainteresuje zapewne Orange Ekstraklasa. Odwzorowano ją przeciętnie** – wprawdzie składy są w miarę aktualne (na dzień 28 sierpnia), ale stroje już nie. Żaden z naszych ligowych zawodników nie otrzymał swojej prawdziwej twarzy, a z grających za granicą Polaków tylko trzech (patrz: ramka). Do twojej dyspozycji oddano aż 33 stadiony, w tym na przykład nowe Wembley.

Jednak najważniejsze zmiany dotyczą nie trybów czy lig, ale samych meczów. **Bolączką ostatnich wydań FIFA była schematyczność rozgrywanych akcji.** Wystarczyło opanować dwa-trzy sposoby na zdobycie bramki (wrzutki i uderzenia głową, podania prostopadłe czy rzuty rożne), aby z łatwością wygrywać następne spotkania. **Teraz już tak lekko nie jest, a kolejne gole zdecydowanie się od siebie różnią.** Na plus trzeba też zaliczyć to, że poszczególni zawodnicy więcej się ruszają po boisku, szukając dla siebie odpowiedniej pozycji. Napastnicy nie stoją bez przerwy na równi z obrońcami drużyny przeciwnej i potrafią cofnąć się pod grę, a skrajni obrońcy często włączają się do akcji oskrzydlających. Tam, gdzie to najważniejsze, na boisku, FIFA zmieniła się w subtelny, ale znaczący sposób. **Gra się po prostu lepiej.**

Jak co roku, tak i teraz autorzy dopracowali system podań, strzałów, odbioru piłki i dryblingu. Jeśli chcesz podać mocno i precyzyjnie, musisz najpierw skierować zawodnika w stronę kolegi, któremu chcesz przekazać piłkę. Jeżeli zrobisz to, stojąc do niego plecami, podanie będzie koślawe. Co do strzałów, to wprowadzono kilka nowych sposobów na wykończenie akcji, dzięki czemu sytuacje podbramkowe rzadziej się powtarzają. Teraz gra bierze pod uwagę, z jakiego kąta i w którym momencie strzelasz. Natomiast **odebranie piłki przeciwnikowi jest trudniejsze niż w FIFA 06. Bardzo łatwo doprowadzić do faulu**, zbyt natarczywie atakując rywala.

W FIFA 07 z dryblingu można czerpać zdecydowanie więcej radości, a to głównie dlatego, że teraz **da się okiwać dwóch-trzech zawodników w jednej akcji indywidualnej** (w poprzedniej edycji graniczyło to z cudem). Najsłynniejsi zawodnicy prowadzą piłkę w charakterystyczny dla siebie sposób – drybling w wykonaniu Rasiaka różni się zdecydowanie od sztuczek technicznych, jakie prezentują Ronaldinho czy Cristiano Ronaldo. Niektóre zagrania wygląda-



ją naprawdę efektownie, a gdy jeszcze za ich pomocą udaje się kiwnąć obrońcę, to ręce same składają się do braw. Ale uwaga – **aby w pełni korzystać z nowych możliwości, trzeba koniecznie dysponować dobrym gamepadem!** Rozgrywka na klawiaturze mija się z celem.

Poprawiono również zachowania i reakcje bramkarzy. Otrzymali oni kilka nowych ruchów, więc ich interwencje są ciekawsze i nie powtarzają się tak często jak dotychczas. Zdecydowanie lepiej reagują po strzałach – po tym, kiedy rzucą się do piłki i sparują strzał, natychmiast podnoszą się z ziemi i starają złapać futbolówkę. Da się zauważyć, że **panom z EA Sports zaimponował słynny „Dudek dance" z finału Ligi Mistrzów sprzed dwóch sezonów.** Podczas bronienia rzutów karnych można kucać i machać rękami niczym nasz reprezentacyjny golkiper.

Szkoda, że twórcy nie umieścili w grze sensownego trybu treningowego, dzięki któremu mógłbyś poznać i przećwiczyć wszystkie zagrania. W to miejsce zaproponowano ilustrowany przewodnik, ale to nie to samo co świetna opcja treningu w konkurencyjnym Pro Evolution Soccer. Ponarzekać wypada też na zbyt niski poziom trudności. Wystarczyły mi trzy dni, by zacząć wygrywać mecze na najwyższym z nich.

Zabawie towarzyszy komentarz w wykonaniu Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza. Na potrzeby FIFA 07 nagrano całkiem nowe teksty. Miło jest posłuchać polskich komentatorów, ale **nie da się ukryć, że spisali się oni zaledwie dobrze.** Denerwuje szczególnie Szaranowicz, który czyta większość wypowiedzi bez żadnych emocji, jakby znajdował się na szkolnej akademii, a nie na meczu piłkarskim. Zdarzają się też dziwne wpadki, takie jak tekst: „tu trzeba specjalisty od rzutów wolnych", podczas gdy po prostu wykopujesz piłkę z wolnego spod swojej bramki.

Pod względem grafiki zmieniło się niewiele, ale dwie innowacje wnoszą nową jakość do rozgrywki. Po pierwsze – ekran wreszcie podąża za piłką całkiem płynnie, bez nieustannych skoków. Tego mi zawsze brakowało! Po drugie – pojawił się efekt rozmycia, który zbliża wygląd meczów do transmisji telewizyjnych. Polega to na tym, że **gdy kamerzysta skupia się podczas powtórki na którymś z zawodników, to reszta – stadion czy piłkarze znajdujący się w oddali – ulega rozmyciu.**

FIFA 07 nie jest ani rewelacyjna, ani rewolucyjna. Szereg kosmetycznych poprawek sprawia, że gra się w nią całkiem przyjemnie. Tylko dlaczego Elektronicy przesunęli premierę nowej edycji na wrzesień? Czyżby obawiali się, że panowie z Konami przyćmią ich swoim Pro Evolution Soccer 6? Odpowiedź poznamy już za miesiąc...

Trzech z twarzami

Tylko trzech polskich zawodników może się pochwalić swoimi prawdziwymi twarzami w FIFA 07:

Maciej Żurawski

Mirosław Szymkowiak

Jerzy Dudek

Szaro, brzydko... Widać, że to polska liga.

FIFA 07

Producent: EA Sports	**Dystrybutor PL:** EA Polska

http://www.fifa07.ea.com/

cena 139,90

Multiplayer: tak

Gatunek: piłka nożna

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

Plusy: da się z powodzeniem dryblować • lepsza praca bramkarzy • płynne przesuwanie się ekranu • efekt rozmycia

Minusy: brak sensownego trybu treningowego • zbyt łatwa

Ci, którzy liczyli na rewolucję, będą zawiedzeni, ale mimo wszystko to dobra, lepsza od poprzedniej, odsłona serii FIFA.

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	5
DŹWIĘK	4+
OCENA	4+

Autor: Roland

Czasy się zmieniają, a Tiger wciąż pozostaje na szczycie. Podobnie jak gra z jego udziałem.

EA SPORTS

TIGER WOODS PGA TOUR 07

Muszę siusiu...

Jeśli jesteś fanem golfa i chcesz pograć sobie na komputerze w symulację swojej ulubionej dyscypliny, właściwie nie masz wyboru – **musisz grać w kolejne odsłony serii Tiger Woods PGA Tour.** To gra, która już kilka lat temu osiągnęła taki poziom, że wszystkie konkurencyjne produkcje po prostu przestały się liczyć. Edycja 07 to również świetny wirtualny golf, tyle tylko, że liczba nowinek jest w niej niemalże równa zeru.

Jedyna istotna innowacja to dodanie trybu gry o nazwie Team Tour. To nowy sposób prowadzenia kariery – EA Sports zawsze zresztą od tego zaczyna zmiany w swoich sportówkach, a szczególnie w tej. Team Tour polega na tym, że zaczynasz jako niedoświadczony zawodnik, który buduje swój własny zespół. Wygrywając z innymi graczami, przekonuje ich do swoich umiejętności (wtedy chcą połączyć z nim siły), zdobywa doświadczenie (wyraźnie lepiej „wchodzą" wtedy uderzenia), dąży do tego, by ostatecznie zmierzyć się z drużyną prowadzoną przez Tigera Woodsa. To dobry pomysł na zorganizowanie trybu kariery, ale zbyt mała nowość, by uzasadniać zakup gry.

Edycja 07 to świetny wirtualny golf, ale liczba nowinek jest w niej niemal równa zeru.

Dużo bardziej **zakup mogą uzasadnić nowe zamieszczone w grze pola golfowe**, m.in. przeznaczony dla początkujących The Four Seasons Resort Aviara, malowniczy The Ocean Course na wyspie Kiawah i **słynny The K Club, gdzie w tym roku rozgrywano zawody Ryder Cup.**

Zdaje się też – choć to subiektywne wrażenie – że **udoskonalono system TrueSwing**, przenoszący ruchy myszki na wymach kija na wirtualnym polu. Już wcześniej był on perfekcyjny – i to jemu cała seria zawdzięcza swoją pozycję – a teraz, **choć to właściwie niemożliwe, stał się... jeszcze bardziej perfekcyjny.** Jak co roku: dla fanów pozycja obowiązkowa, dla pozostałych kosztowna podstawka pod kawę.

Tiger Woods PGA Tour 07

Producent: EA Sports	**Dystrybutor PL:** EA Polska

http://www.tigerwoods07.com/

cena 139,90

Multiplayer: tak

Gatunek: sportowa

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, Windows XP

Plusy: najlepszy na świecie TrueSwing • nowe, malownicze pola golfowe • ciekawy pomysł na karierę w postaci Team Tour

Minusy: niewiele prawdziwych nowości

Najlepszy golf na PC – niestety w tym roku pozbawiony znaczących nowinek. Ale i tak fani golfa nie mają wyboru...

GRYWALNOŚĆ	5
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4
OCENA	4

Autor: Foch77

Pathologic

Apel do twórców gier: przestańcie na siłę ulepszać klasyczne przygodówki i tworzyć takie potworki jak Pathologic!

Jako fan klasycznych przygodówek z dużą rezerwą podchodzę do prób „ożywiania" tego gatunku przez łączenie go np. z grami akcji. Mam ku temu powody, ponieważ **naprawdę dobre hybrydy tego typu można zliczyć na palcach jednej ręki.** Podobnie sceptycznie zabrałem się za produkcję studia Ice-Pick Lodge pod jakże zachęcającym tytułem Pathologic.

Rzecz dzieje się (na oko) na przełomie XIX i XX wieku. Gracz przenosi się do prowincjonalnego rosyjskiego miasteczka, od lat odciętego od szeroko pojętej cywilizacji. Władzę nad tą zamkniętą społecznością sprawuje tajemnicze stowarzyszenie, w którym ważną rolę odgrywają przewidujące przyszłość – lepiej lub gorzej oczywiście – kobiety.

Jedną z niewielu zalet gry jest możliwość poznania zawiłości fabuły z trzech różnych perspektyw. Na samym początku zdecydujesz, czy wcielisz się w postać przybyłego z „cywilizowanego świata" lekarza badającego zagadnienie nieśmiertelności, syna jednej z miejskich szych, który powraca ze studiów, czy może miejscowej dziewczyny. A **historia opowiedziana w Pathologic naprawdę potrafi zainteresować.**

W mieście dochodzi bowiem do kilku tajemniczych zgonów, zaś niektórzy podejrzewają, że były to doskonale zaplanowane morderstwa. W zależności od wyboru grywalnej postaci, możesz poszukiwać mordercy lub sam być o te zabójstwa oskarżony! Szybko okazuje się jednak, że miastu grozi niebezpieczeństwo znacznie większe niż jeden psychol-zabójca.

Ogromne znaczenie w Pathologic ma upływający czas (w ekwipunku znajduje się zegar), ponieważ misje musisz wypełniać przed końcem każdego dnia, inaczej przegrywasz. Zadania to dość proste, bo oparte na schemacie „z tym pogadaj, temu daj to, a to zdobądź najpierw od tego". W ich wypełnianiu przeszkodą są jednak twoje własne słabości odzwierciedlone w kilku wskaźnikach: zdrowia, zmęczenia, odporności na choroby, pragnienia, głodu oraz reputacji wśród mieszkańców. **Wraz z upływem godzin stajesz się np. bardziej głodny i musisz wtedy zdobyć jedzenie,** aby zmniejszyć ten współczynnik. Od czasu do czasu należy też się przespać, warto również przygotować się na możliwość zachorowania i mieć pod ręką jakieś leki – zignorowanie któregokolwiek wskaźnika może oznaczać śmierć.

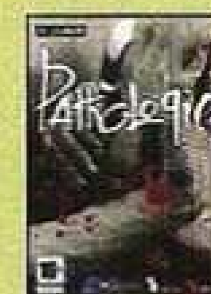
Jedną z niewielu zalet gry jest możliwość poznania zawiłości fabuły z trzech różnych perspektyw.

Niezbędne przedmioty możesz kupować w sklepach lub podczas handlu z innymi mieszkańcami, korzystając z systemu podobnego do tych znanych z gier RPG. **Sporo przedmiotów** (a zwłaszcza pieniądze, biżuteria, butelki na wodę) **pojawia się jednak w ekwipunku samoczynnie** – po prostu zbierasz je, idąc ulicą! Jeśli to symuluje prawdziwe życie, to ja chyba chodzę nie tymi ulicami, co powinienem...

Znacznie bardziej denerwuje sposób przemieszczania się. Miasto jest dość spore, a wykonując misje, najczęściej biegasz z jego jednego krańca na drugi, tracąc po prostu czas, bowiem **budynki, do których można wejść, spokojnie można było ustawić wzdłuż jednej ulicy.** Może nie jestem typowym graczem, ale jeśli przez 90% gry idę tylko pustą ulicą, to w końcu zaczynam szeroko ziewać...

Ale moje poczucie nudy podczas zwiedzania to nic w porównaniu z wyglądem otoczenia. Miasto jest po prostu brzydkie, wypełnione identycznymi „pudełkami" udającymi budynki i dziesiątkami takich samych modeli mieszkańców. Nawet gdyby brać pod uwagę, że grafika nie jest najważniejszym elementem przygodówki, to Pathologic jako „pierwszoosobowy" miks z grą akcji (momentami nawet strzelanką) wypada bardzo blado, a **zmiana pór dnia oraz efekt deszczu po prostu pogrążają ten tytuł.**

Produkcji Ice-Pick Lodge nie mogę zaliczyć nawet do grona przeciętnych. Naprawdę szkoda, bo **fabuła oraz bardzo nastrojowa muzyka świetnie sprawdziłyby się w klasycznej przygodówce**, ale smutna prawda jest taka, że miksowanie gatunków zabiło tę grę.



Pathologic

Producent: Ice-Pick Lodge
Dystrybutor PL: brak
http://www.pathologic-game.com/

cena ---
Multiplayer: nie
Gatunek: przygodowa/akcja

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB


muzyka • momentami interesująca fabuła


wykonanie, a zwłaszcza mieszanie gatunków psuje nastrój • przestarzała grafika • momentami straszliwie nudna

Ta gra naprawdę zasługuje na miano „patologicznej". Bez kija lepiej do niej nie podchodź – może boleśnie ugryźć.

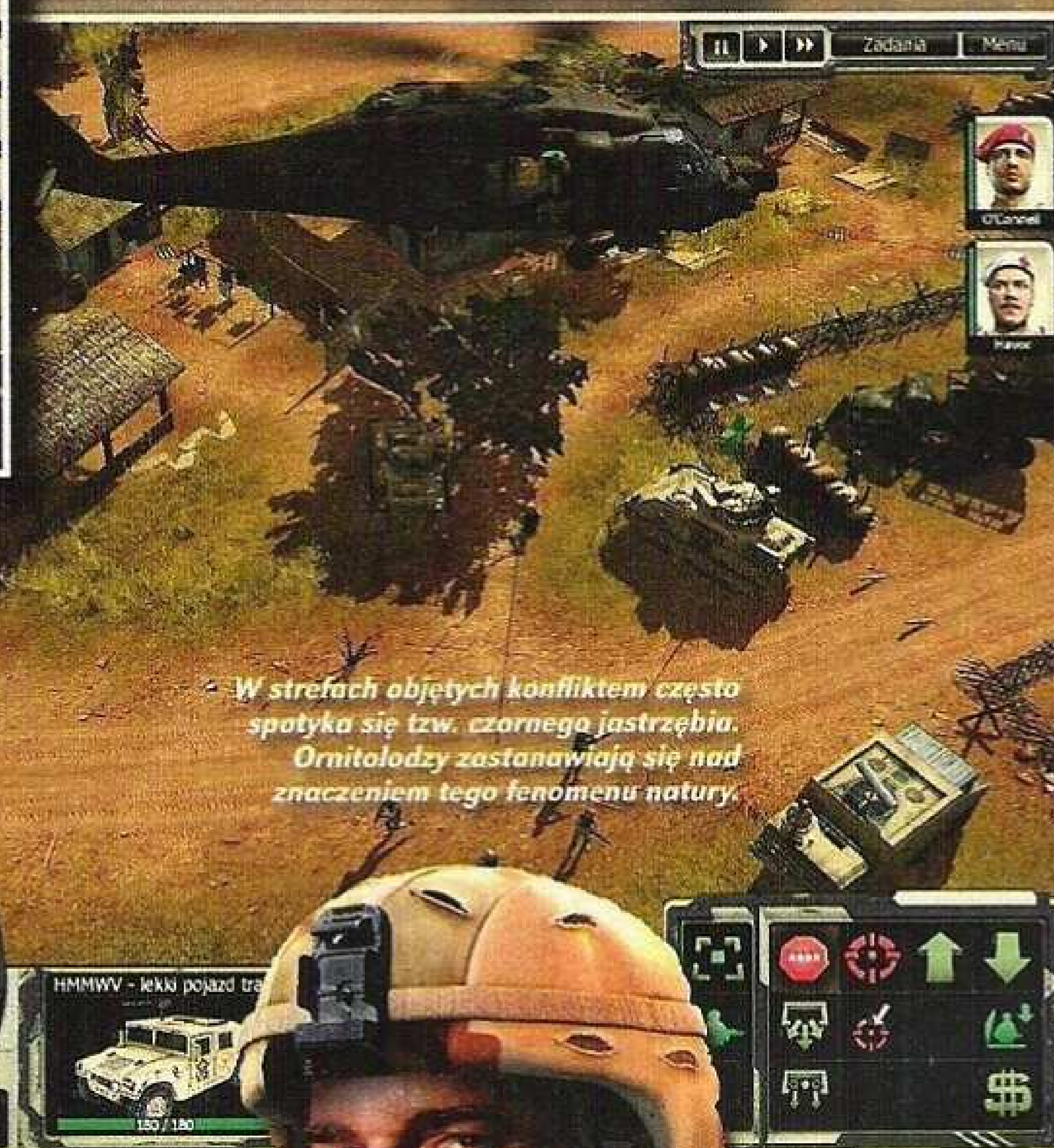
GRYWALNOŚĆ 3-
GRAFIKA 2
DŹWIĘK 4
OCENA 2+

Autor: martin

Błękitne hełmy z wielkimi spluwami.


Predator, mam cię!


W moim zespole są same gwiazdy.



W strefach objętych konfliktem często spotyka się tzw. czarnego jastrzębia. Ornitolodzy zastanawiają się nad znaczeniem tego fenomenu natury.

JTF
JOINT TASK FORCE

Jeżeli jeszcze nie widziałeś Company of Heroes, Joint Task Force może ci się spodobać – szczególnie gdy nie znasz także Act of War.

Twórcy strategii czasu rzeczywistego mają teraz twardy orzech do zgryzienia. Fantastyczna, recenzowana przez nas miesiąc temu produkcja Company of Heroes jest na tyle grywalna i tak efektowna, że każdy, kto ją zobaczył, niechętnie będzie wracał do „standardowych" RTS-ów. Gdyby jednak na chwilę zapomnieć o Company of Heroes i przyjrzeć się Joint Task Force z perspektywy sprzed miesiąca...

...można dojść do wniosku, że to całkiem porządna gra. **Dzieło Węgrów ze studia Mithis Games wciąga przede wszystkim za sprawą fabuły i klimatu.** Joint Task Force ma swojego bohatera – jest nim O'Connel, dowódca tytułowych Połączonych Sił Uderzeniowych, formacji utworzonej do walki z terroryzmem i innymi międzynarodowymi zagrożeniami demokracji, takich „hardkorowych sił ONZ". Na czele JTF ruszysz wraz z O'Connelem na fronty kilku konfliktów toczących się w miejscach znanych z telewizyjnych serwisów informacyjnych – trafisz m.in. do Somalii, Afganistanu czy Bośni.

Gry należące do gatunku RTS dzielą się zasadniczo na dwa rodzaje – takie, w których dostajesz do dyspozycji setki oddziałów, oraz takie, gdzie dowodzisz ledwie kilkoma jednostkami. JTF należy do tej drugiej grupy, dużo jest więc tzw. mikrozarządzania przy aktywowaniu specjalnych umiejętności poszczególnych oddziałów czy wyposażaniu je w ekwipunek (np. w zostawione przez przeciwnika wyrzutnie pocisków RPG). **Wiele jest także najróżniejszych opcji taktycznych, w tym również takich drobiazgów, jak możliwość ukrywania strzelców w pojazdach zmechanizowanych.**

Klika się przez to dużo – momentami aż za dużo, bo choć pewne czynności można zautomatyzować, to i tak gra potrafi być upierdliwa – ale zmniejszenie liczby jednostek sprawia, że każda z nich jest cenna. Ponieważ odwzorowano je z dbałością o szczegóły i wszystkie wyglądają jak miniaturki wykonane przez utalentowanego modelarza, a poziom oprawy graficznej jest ogólnie wysoki, przemieszczanie oddziałów po mapie i obserwowanie ich w akcji to czysta przyjemność. To właśnie buduje klimat – grupka żołnierzy i kilka transporterów opancerzonych przejeżdżających przez somalijską wioskę czy samolot zwiadowczy predator szybujący nad zabudowaniami bośniackiego miasteczka to obrazki żywcem wzięte z technothrillerów czy filmów wojennych.

Sama rozgrywka jest w JTF solidna, ale standardowa. Jednostek nie produkuje się, a zamawia za gotówkę – lżejszy sprzęt i piechota są zrzucane z helikoptera, czołgi i inne cięższe zabawki można sprowadzać dopiero po opanowaniu lotniska. Dowodzenie oddziałami, tworzenie formacji, wskazywanie obiektów do ataku – to wszystko zrealizowano bez większych innowacji, na porządnym poziomie. W połączeniu z fabułą i klimatem dawałoby to strategię na co najmniej czwórkę z plusem, gdyby nie to, że ekipa Mithis zawaliła trzy – niestety dość ważne – sprawy.

Piechota nieźle radzi sobie z przemieszczaniem się z punktu A do B, gorzej wychodzi to pojazdom, szczególnie w grupie. Wtedy zaczyna się kociokwik.


Kibice Zielonej Gwiazdy przyjeżdżają na ustawki z mocnym wsparciem...

Największa wada Joint Task Force to szwankujący algorytm wyszukiwania ścieżek. O ile piechota radzi sobie z przemieszczaniem się z punktu A do B całkiem nieźle, to gorzej wychodzi to pojazdom, szczególnie w większej grupie. Wtedy zaczyna się kociokwik, wycofywanie, zawracanie, zajeżdżanie drogi. Gdy sytuacja taka przytrafi ci się w pobliżu czołgów przeciwnika, już po tobie. **Wady kolejne to przesadne „uskryptowienie" scenariuszy** (zdarza się, że oczyszczony teren nieoczekiwanie zapełnia się przeciwnikami, bo akurat wymaga tego skrypt) **oraz taka konstrukcja map, że dają one niewielkie pole do manewrów innych niż przewidziane przez twórców.** To niestety w RTS-ie wady dość poważne, stąd im dłużej grasz w tę początkowo nieźle zapowiadającą się produkcję, tym bardziej narzekasz. A przecież obywatel IV RP nie powinien narzekać, prawda?



Joint Task Force

Producent:	Dystrybutor PL:
Mithis Games	CD Projekt

http://www.jointtaskforce.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP

(+) świetne modele jednostek • ciekawe misje • klimat • dużo opcji taktycznych – dla tych, co lubią się nimi bawić

(–) konstrukcja scenariuszy ogranicza możliwości taktycznych zagrywek • niezbyt udane algorytmy wyszukiwania ścieżek dla grup pojazdów

Solidny RTS, choć powtarzający kilka typowych dla gatunku błędów. Gdyby nie Company of Heroes, polecalibyśmy go z większym zapałem.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4+
OCENA 4-

Autor: Foch77

Przerwa w wyścigu, kontemplacja w lodowej kostce.

PAC-MAN WORLD RALLY

Pac-Man urodził się w 1980 roku w japońskim Namco – niedawno obchodził więc swoje 25 urodziny. W świecie gier to wiek matuzalowy, czy więc ktokolwiek będzie chciał się ścigać z sędziwym Pac-Manem i jego kumplami?

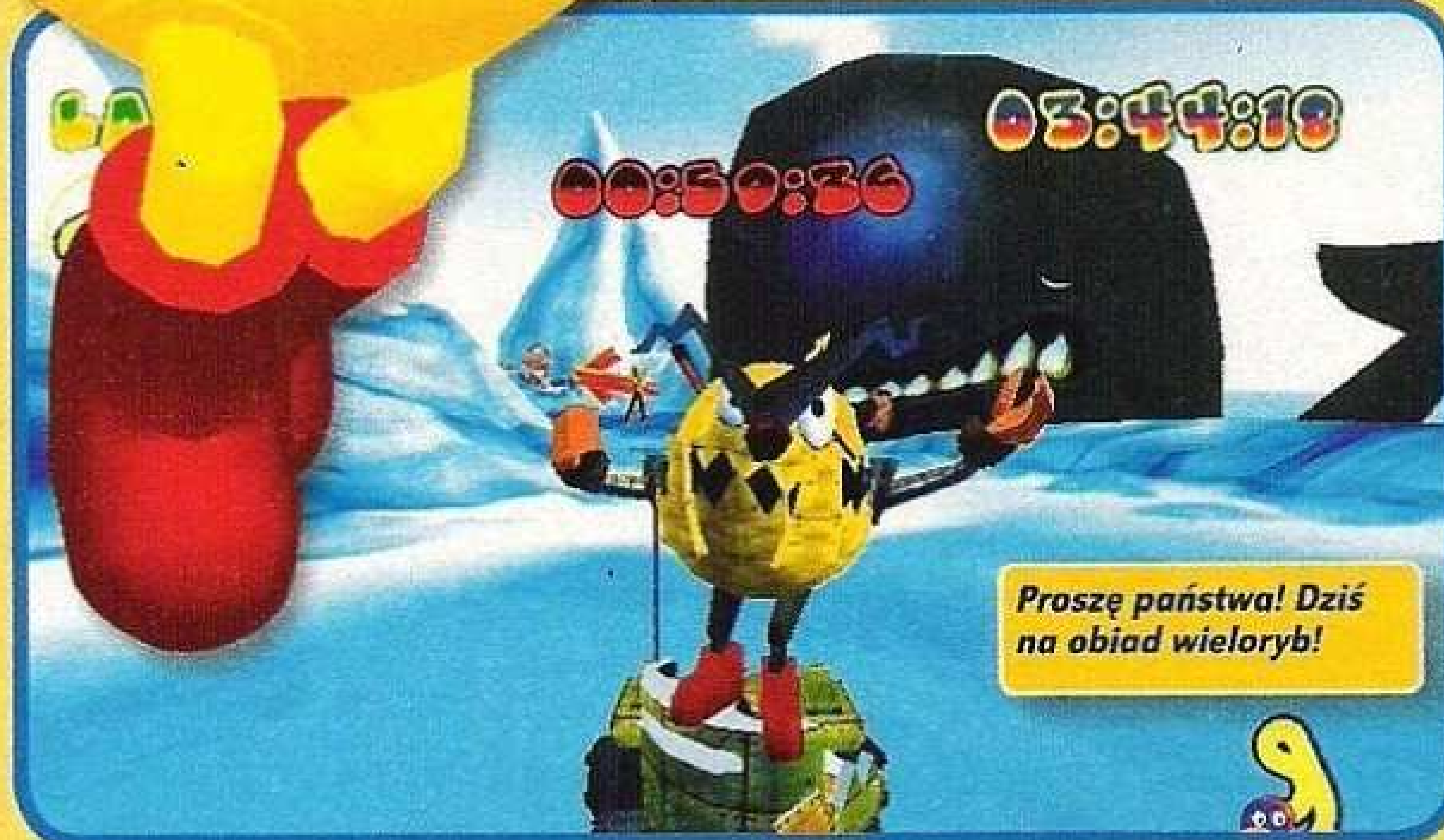
Paku-paku!

Pac-Man – czyli śmieszna buźka, która pożerała żółte kropki – dopiero z czasem zyskał osobowość. **Oryginalnie była to... pizza**, która zamiast być zjadana, sama połykała wszystko dookoła. Twórcy postanowili dać szansę biednej pizzy, która każdego dnia ginie miażdżona milionami zębów na całym świecie. Jeżeli przyjrzysz się pierwotnej postaci Pac-Mana, przekonasz się sam, że to po prostu okrągła margherita bez jednego kawałka. Inna ciekawostka dotyczy samej nazwy gry. Wywodzi się ona od japońskiego określenia „paku-paku", oznaczającego czynność jedzenia.

Oryginalny Pac-Man z 1980 roku.

Przez zaledwie osiem lat od premiery Namco sprzedało prawie trzysta tysięcy automatów do gry w Pac-Mana. Swego czasu zarobił on ponad 100 milionów USD w jednym tylko kwartale. Podobno po wprowadzeniu gry na rynek japoński stała się ona tak popularna, że zaczęło brakować monet jednojenowych, bo tyle kosztowała sesja na automacie. Co ciekawe, popularność żółtej, uśmiechniętej kulki nadal nie maleje – wystarczy powiedzieć, że na ten tylko rok Namco przewidziało cztery gry nawiązujące tematyką do Pac-Mana.

Pac-Man World Rally to wyjątkowo sympatyczne wyścigi, które przypominają serię Nintendo Mario Kart. W World Rally dostaliśmy nie tylko Pac-Mana, ale i większość przyjaciół, którzy przez te 25 lat do niego dołączyli. Mamy więc Ms. Pac-Man i Pac-Man juniora. Są też Pac-Devil, Blinky, Tac-Man i kilku bohaterów, którymi pokierujesz dopiero po odblokowaniu. Każda z postaci ma odmienny pojazd oraz inne statystyki dotyczące np. jego szybkości (w sumie 3 parametry). Bardzo spodobały mi się nie tylko zwariowane modele „maszyn", w rodzaju rakiety czy dziecięcego roweru, ale również zabawne animacje bohaterów.



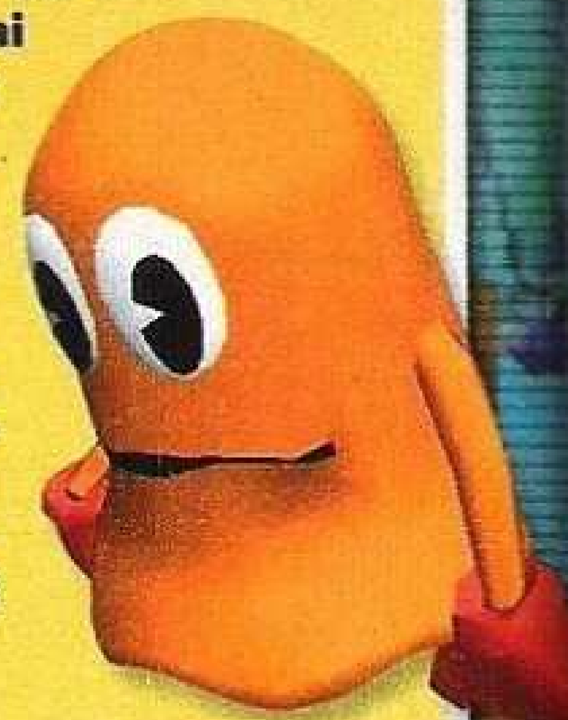
Proszę państwa! Dziś na obiad wieloryb!

Tras w grze jest piętnaście – są nie tylko nieźle pokręcone, ale i ciekawie zaprojektowane. Pojeździsz na torach stylizowanych na Dziki Zachód, krainę północy, prehistoryczną dżunglę czy rewir duchów. Każda z lokacji oznacza również inne stwory przeszkadzające na drodze i inne pułapki. Do tego dochodzą jeszcze specjalne bonusy, które zbierasz na trasie. Niektóre mogą sprawić, że twój pojazd rozwinie pierwszą prędkość kosmiczną, inne posłużą do zneutralizowania przeciwników (bomby, lodowe bloki oraz inne pułapki). Na uwagę zasługuje też świetna muzyka, która towarzyszy zabawie, choćby klimatyczny kawałek z trasy Ghost Mansion.

Ta gierka jest po prostu dobrze zrobiona i szalenie grywalna. Nawet jeśli nie lubisz okrągłego, żółtego żarłoka, możesz brać ją w ciemno!

Oprócz pojedynczych wyścigów, rywalizacji na czas oraz mistrzostw **jest jeszcze opcja battle, gdzie możesz zmierzyć się w deathmatchu z komputerowymi przeciwnikami.** Do wyboru masz pięć trybów zabawy oraz kilka aren opartych na sceneriach wyścigów. Wyobrażacie sobie Quake Arena w wersji na Pac-Mana i jego kumpli? To naprawdę tak działa, szkoda tylko, że nie można uruchomić gry z żywymi przeciwnikami.

W Pac-Man World Rally zagrałem z obowiązku, ale przeszedłem gierkę z przyjemnością i jeszcze zabrałem ją na hacjendę, żeby inni domownicy też mieli uciechę. Ta produkcja jest po prostu dobrze zrobiona i szalenie grywalna. Nawet jeśli nie przepadasz za żółtym, okrągłym żarłokiem, możesz brać ją w ciemno! ☾





Kąpiel w lawie nie wymaga mydła.

Pac-Man World Rally

Producent: Namco
Dystrybutor PL: brak
http://www.namco.com/

cena: ---
Multiplayer: nie
Gatunek: wyścigi

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP

+ dużo kierowców do wyboru, lol • świetne trasy • ładna graficzka • dobra muzyka i motywy z oryginalnego Pac-Mana • bonusy i pułapki

– mogłoby być więcej tras

Wesołe wyścigi w oprawie wizualnej a la Pac-Man World 3. Jeśli szukasz czegoś zabawnego i wciągającego, właśnie znalazłeś.

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5
OCENA 5-

Autor: Herr Odyn

The Settlers II 10th Anniversary

Pierwsi Osadnicy pojawili się na świecie w 1993, a dopiero trzy lata później wybito drugą część tytułu, który szybko zdobył status kultowego. Dziesięć lat później stare powraca – co to oznacza?

Kolejne odsłony Osadników, aż do piątej części, cieszyły się niesłabnącą popularnością – ale najlepiej wspominani są Settlersi od jeden do trzy. Te gry miały niesamowity urok i wdzięk, przede wszystkim z powodu ciepłej, wesołej grafiki, stosunkowo prostych zasad zabawy i takim charakterystycznym drobiazgom, jak kicające po trawie zajączki, wędrujące po osadzie osiołki czy chłopek niosący prosiaka. Nawet wojacy wyglądali bardziej śmiesznie niż groźnie, chociaż ich wojny i bitwy były jak najbardziej prawdziwe, a trup słał się gęsto. Do tego dochodziły wątki ekonomiczne, które sprawiały, że gierka była po prostu ciekawa i wciągająca.

Grając w nowych-starych Settlersów, ponownie poczułem – przepraszam za określenie – że to po prostu przemiła gierka.

Tak pewnie zapamiętało Osadników większość graczy, ale od roku 1996 sporo wody upłynęło i – mimo wielkiego sentymentu do Settlersów II – ta gra straszliwie się zestarzała. Starczy powiedzieć, że dziesięć lat temu grałem na Pentium 133 MHz i miałem kartę graficzną z 4 MB na pokładzie.

Panowie z Blue Byte doskonale wyczuli sentyment graczy do ich serii i na dziesięciolecie Settlersów II przygotowali remake. **Jest to dokładnie ta sama gra, którą pamiętam sprzed lat, tyle że w nowej oprawie graficznej, na silniku z Settlers V (i bajerami w postaci Pixel Shader 2.0).** Prawdę powiedziawszy, trochę bałem się tego spotkania, bo jak doskonale wiemy, zmiana środowiska graficznego też może mieć dalekosiężne, negatywne skutki (vide seria HoM&M i czwarta część gry). W wypadku Osadników wszystko poszło jednak gładko i gra tylko zyskała!

Wszystko jest tak samo, znowu mamy dziesięć misji, które tak naprawdę oznaczają rekonstrukcję Imperium Rzymskiego. **Nautius, jeden z rzymskich przywódców, tuż po upadku Imperium dociera do nowej, spokojnej krainy, gdzie postanawia wybudować swoją stolicę.** Twoim zadaniem jest mu w tym pomóc. Misje to klasyka: ponownie będzie trzeba wznieść szereg budynków (w sumie 31 konstrukcji), ustalić sieć dróg, dzięki której mieszkańcy (25 zawodów) będą mogli przemieszczać się po osadzie. W kolejnych zadaniach pojawiają się też przeciwnicy, żądni krwi Afrykanie i okrutni Azjaci. Aby dać im odpór, koniecznie będzie wyprodukowanie dużej liczby żołnierzy (5 różnych jednostek wojskowych).

Oprócz kampanii dostępne są również pojedyncze scenariusze, także te przeznaczone do walk w sieci, czego w oryginalnych Osadnikach nie było. W wypadku sesji multiplayerowej w grze udział może wziąć do sześciu graczy. Nie zapomniano o edytorze map, dzięki któremu do palety misji dodasz swoje własne.

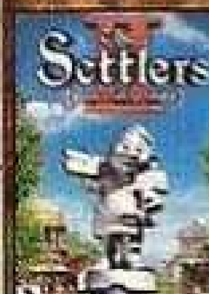
Grając w nowych-starych Settlersów, ponownie poczułem – przepraszam za określenie – że to po prostu przemiła gierka. **Co najciekawsze, zupełnie nie miałem wrażenia, że się zestarzała.** Wręcz przeciwnie, teraz ma jeszcze więcej uroku, niż zapamiętałem. Z rzeczy, które mi się nie spodobały, jedynie niemożność odwrócenia kamery na stałe (180 stopni) nieco mnie irytowała. Poza tym tylko grać. Aaa, i **koniecznie przygotuj sobie chusteczkę lub papierowe ręczniki na łzy rozrzewnienia.**

A w dalekim Kitaju żył sobie Chińczyk Ping-Pong.

Fachowcy w ekspresowym tempie stawiają nowy butik.

Kiedy mija skwar dnia, wreszcie można wziąć się do... pracy!

Osada z lotu ptaka i tablica surowców.



Settlers II: 10th Anniversary

Producent: Blue Byte

Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.thesettlers.com/

cena 49,90

Multiplayer: tak

Gatunek: strategia/ekonomia

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP



multiplayer • edytor • ładna graficzka • zachowany klimat starych Osadników



jak dla mnie: praca kamery • na pewno nie jest to nic nowego

Pamiętasz oryginalnych Settlersów II? Czeka cię miła podróż do przeszłości, ale bez pikselozy i dyskoteki z dyskietkami.

GRYWALNOŚĆ 4

GRAFIKA 4+

DŹWIĘK 4

OCENA 4

Autor: Herr Odyn

Tępy ten miecz.

Sword of the Stars

Co powstanie, jeśli do strategii turowej wstawimy widowiskowe bitwy rozgrywane w czasie rzeczywistym?

Całkiem ciekawy miks, który sprawdził się znakomicie chociażby w przypadku serii Total War. A gdy wszystko to przeniesiemy w kosmos? **Dość nowatorski pomysł na tym odcinku gatunku.** Gdyby tylko zrobić to dobrze...

Sword of the Stars to kosmiczna strategia, która na pierwszy rzut oka przypomina Galactic Civilizations. Wrażenie to przemija jednak wraz z kolejnymi turami. Zabawę rozpoczynasz od wyboru rodzaju rozgrywki: scenariusza lub gry swobodnej, w której będziesz musiał po prostu wyeliminować wszystkich komputerowych przeciwników. Na specjalnym ekranie definiujesz jeszcze wielkość galaktyki, jej kształt i liczbę gwiazd. Wreszcie wybierasz jedną z 4 dostępnych ras (ludzie, hiver, tarkas i liir) i **przenosisz się do gwiazd... a raczej udających je kropek.**

Sword of the Stars to kosmiczna turówka, która na pierwszy rzut oka przypomina Galactic Civilizations.

Nie mam nic przeciwko kosmosowi ukazanemu w ten sposób – tak samo było w GC czy pamiętnym Master of Orion. Tutaj jednak **wszechświat jest trójwymiarowy, a kamera umożliwia obracanie widoku w dowolnym kierunku** oraz zbliżenia do każdej planety. Problem w tym, że kamera ta jest niewygodna w obsłudze. W praktyce najlepiej oglądać kosmos z perspektywy „kropek" i nie ruszać nią w ogóle. Najgorsze jest maksymalne zbliżenie do planety, które po prostu uniemożliwia sterowanie jednostkami na innych globach lub odpowiednie wybranie kursu dla widocznej na ekranie floty.

Ogromną wadą SotS jest całkowite uproszczenie ekonomii. Nie ma tu żadnych struktur do budowy na planetach, statystyki są ubogie, a zarządzanie budżetem ogranicza się do paska, którym rozdzielasz dochody pomiędzy oszczędności a badania naukowe. Same możliwości rozwoju nauki są także uboższe od potężnych drzew technologicznych z GC, a skupiają się głównie wokół ulepszeń dla okrętów.

Na początku gry masz do dyspozycji tylko trzy rodzaje statków, jednak **wraz z kolejnymi odkryciami zyskujesz nowe rodzaje laserów czy rakiet**, które możesz na nich montować, dodatkowe jednostki (platformy obronne wokół planet, latające wyrzutnie bomb) oraz tzw. moduły. Każdy okręt składa się bowiem z trzech elementów (dziobowego, centralnego i rufowego z silnikami), które można wymieniać, wpływając w ten sposób na różne parametry statku. Efekty tych zabiegów zapisujesz i kierujesz do produkcji. Daje to spore pole do popisu dla domorosłych konstruktorów...

Starcia w SotS rozgrywane są w czasie rzeczywistym. Również tutaj nie doświadczysz rozbudowanych opcji taktycznych, może poza wyborem między kilkoma prostymi formacjami okrętów, które tak naprawdę do niczego się nie przydają. W dodatku – nawet gdy masz dużą flotę – w bitwie udział bierze tylko kilka statków, a kolejne pojawiają się w przestrzeni walk dopiero po zniszczeniu którejś z twoich jednostek przez często przeważające siły przeciwnika. Do tego dochodzi jeszcze bardzo niefunkcjonalna kamera, którą ciężko przemieszczać po obszarze kosmicznych starć. To jednak nie koniec. **Jak bardzo emocjonująca i wciągająca dana bitwa by nie była, jej czas jest ograniczony** do 10 minut (lub mniej, ustawiasz to w opcjach), a jeśli się nie wyrobisz... rozgrywasz ją ponownie w następnej turze!

Moja zabawa ze Sword of the Stars zaczęła się bardzo przyjemnie. **Od pierwszych chwil spodobały mi się elementy graficzne stylizowane na komiks** (np. portrety postaci). Gorzej było z dźwiękami – łagodną muzykę w tle często przerywają denerwujące piski i nudne odzywki „podwładnych" – ale dało się to znieść. Tyle początek. Prawda jest taka, że im dłużej będziesz grał w Sword of the Stars, tym więcej jej wad zauważysz. Psują one przyjemność płynącą z zabawy, aż w końcu – także pod wpływem ziejącej z ekranu nudy – stwierdzisz, tak jak ja: **sio, miernoto!**

Z bliska porządna planeta, z daleka byle kropeczka...

Fasolka z obiadu daje o sobie znać.

Jedna tura i trzy wydarzenia. Pasjonujące...

Sword of the Stars

Producent: Kerberos
Dystrybutor PL: PLAY
http://www.swordofthestars.com/

cena 79,90

Multiplayer: tak
Gatunek: strategia turowa

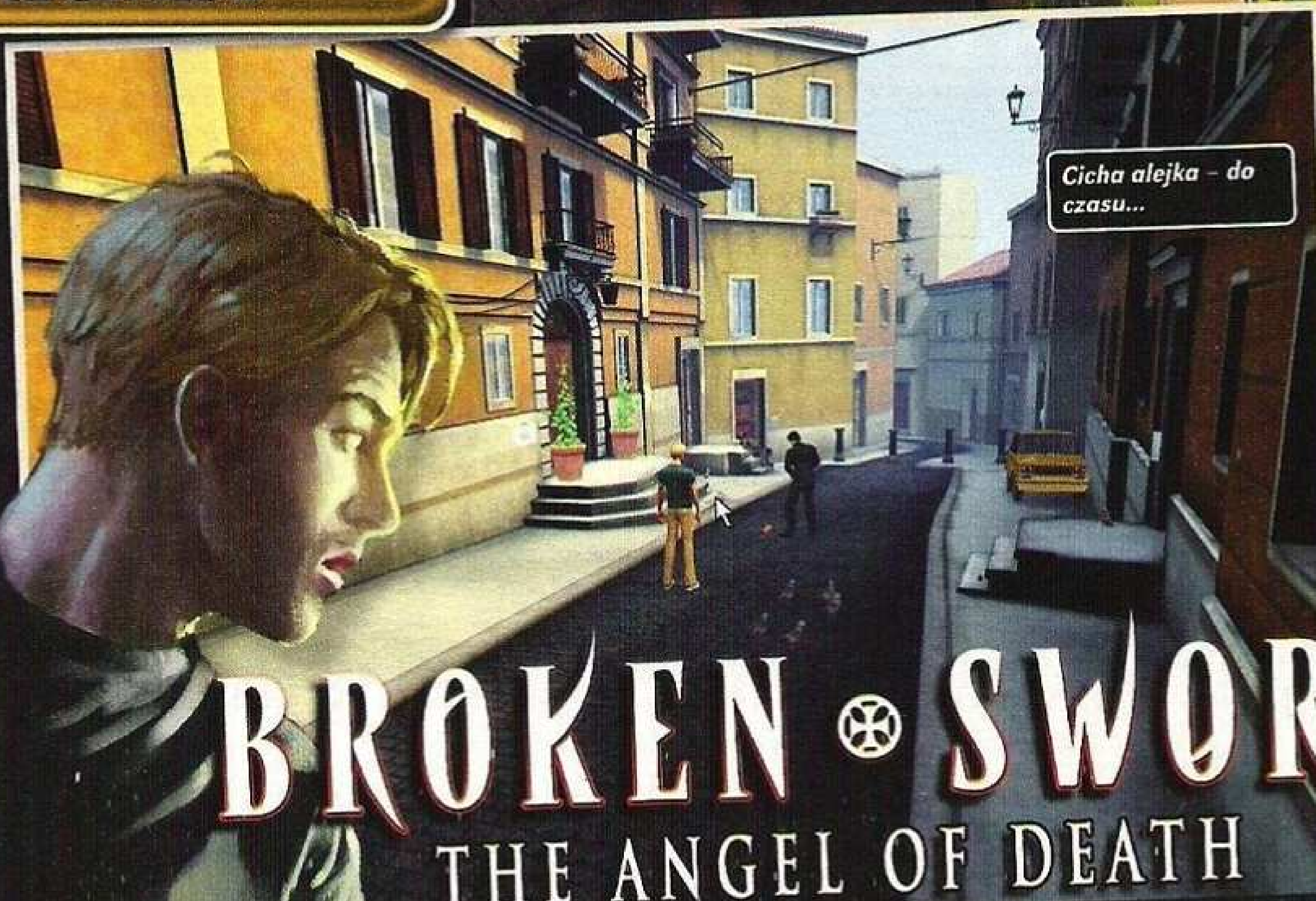
Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

+ intro • komiksowy styl grafiki
– uproszczenia w rozgrywce • niefunkcjonalna kamera • bitwy • denerwujące dźwięki

Chcesz dobrą turówkę w kosmosie? Lepiej zainstaluj Galactic Civilizations II.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 2+
OCENA 3-

Autor: martin


Cicha alejka – do czasu...

Czas rozwiązać kolejną zagadkę...



Broken Sword

Seria Broken Sword ma swoje początki w 1996 roku. Pomysł na nią powstał w głowie Charlesa Cecila, założyciela studia Revolution. **W każdej z gier kierujesz losami George'a Stobbarta** i pomagasz mu wyjaśnić najróżniejsze teorie spiskowe – w dwóch pierwszych, najbardziej oldskulowych, George rozwiązywał m.in. zagadkę zakonu templariuszy.



BROKEN SWORD
THE ANGEL OF DEATH

Uwaga, uwaga! Programiści z Revolution w najnowszej części Broken Sword wracają do korzeni. Koniec ze zręcznościówkami!

Średniowiecze cały czas przyciąga. Jest to epoka, która fascynuje wszystkich – od pisarzy począwszy, a na producentach gier skończywszy. Również w tym wypadku – choć w czasach teraźniejszych – będziesz mógł rozwiązać kilka zagadek związanych z tajemnicami tego niezwykłego okresu.

Fabuła zaczyna się całkiem normalnie – przynajmniej jak na kanony opowieści detektywistycznych. Piękna blondynka wpada do ciebie i mówi, że grozi jej niebezpieczeństwo – jest ścigana przez mafię. Po chwili pojawiają się również zbiry – i próbują włamać się do twojego biura. **Akcja szybko nabiera niesamowitego tempa, a zwroty w fabule zostawią cię często z rozdziawioną szczęką.** W trakcie rozgrywki zwiedzisz zarówno zaułki wielkiej metropolii, jak i lochy samego Watykanu. Tak, tak – jak zwykle kler jest zamieszany w największe tajemnice świata.



Flirtować z zakonnicą? Wstydź się, George!

Fani serii narzekali na poprzednią część Broken Sworda. Producenci dodali do niej zbyt wiele elementów zręcznościowych, zmieniło się sterowanie. Na szczęście wszystkie krytyczne uwagi zostały skrzętnie zapisane i uwzględnione – teraz **mamy do czynienia z klasyczną grą point'n'click.** Nie oznacza to, że klawiatura się nie przyda – postacią możesz kierować zarówno przy pomocy myszki, jak i klawiszy. Można powiedzieć, że jest to złoty środek – takie rozwiązanie sprawdza się idealnie.


Czyżby polskie realia?

Wracając do korzeni, nie zapomniano o odpowiednim poziomie trudności zagadek. Są one o wiele bardziej skomplikowane niż w przypadku The Sleeping Dragon (trzeciej części Broken Sword). Są również – na szczęście – całkowicie logiczne i po pewnym czasie rozwiązanie przychodzi samo. Jeśli jednak nie chce przyjść, to zawsze można skorzystać z wmontowanego systemu podpowiedzi. **Nowym elementem zabawy jest włamywanie się na serwery.** Trzeba wtedy przy pomocy „luster" przekierować strumień danych przez pewną liczbę punktów i wysłać go do hackowanego komputera.

W trakcie rozgrywki zwiedzisz zarówno zaułki wielkiej metropolii, jak i lochy Watykanu.

Choć sam pomysł nie jest świeży, to stanowi bardzo przyjemny element rozgrywki i ciekawy dodatek do serii.

Znakiem rozpoznawczym cyklu Broken Sword był, jest i będzie humor. W tym wypadku również go nie zabrakło. George czasami potrafi sypnąć tekstem, który rzuca na kolana. Jeżeli jeszcze weźmiemy pod uwagę jego zdolności do wpadania w kłopoty, otrzymujemy wybuchową mieszankę, która powoduje niekontrolowane salwy śmiechu.

Graficznie The Angel of Death trzyma poziom – jak na przygodówkę. Istambuł kipi mnóstwem kolorów, a lochy Watykanu ociekają mrokiem. Jednak nie wszystko jest idealne. **Nie zostały zlikwidowane „stare" błędy w grafice**: włosy bohaterów momentami stają się przezroczyste (na chwilę błyska wtedy łysa głowa), animacja postaci schodzącej po schodach wciąż przypomina ruchy kukiełki. Dodatkowo twórcy mają dziwną skłonność maskowania przedmiotów potrzebnych do ukończenia gry. Są one po prostu słabo widoczne i zlewają się czasami z tłem.

Oprawa dźwiękowa może się podobać. Wszelkie odgłosy brzmią realistycznie, a muzyka tworzy świetny klimat do rozwiązywania zagadek. W momencie kiedy uda ci się posunąć fabułę do przodu, zostajesz nagrodzony przyjemnym tematem muzycznym. Ciekawostka – jeśli muzyka z gry przypadnie ci do gustu, możesz ją kupić w serwisie iTunes.

W The Angel of Death widać, że po zamieszaniu z The Sleeping Dragon ludzie z Revolution ponownie obrali właściwy kierunek rozwoju serii Broken Sword. Wystarczy tylko trzymać za nich kciuki, aby „Złamany Miecz" cały czas się rozwijał. Czwarta część serii na pewno nie zawiedzie fanów poprzednich odsłon cyklu, **spodoba się też tym fanom przygodówek, którzy szukają czegoś sympatyczniejszego i bardziej dowcipnego niż przyciężkawe produkcje pana Sokala.** News z ostatniej chwili – na naszym rynku gra ukaże się dopiero na początku grudnia, ale będzie w pełni zlokalizowana, z głosami znanych polskich aktorów.



Broken Sword: The Angel of Death

Producent: Revolution Software
Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.broken-sword.com/

cena 129,90

Multiplayer: nie

Gatunek: przygodowa

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB


powrót do korzeni • klimat • klika fajnych smaczków dla graczy, którzy znają całą serię


problemy z grafiką • polska premiera dopiero w grudniu...

Smakowity kąsek dla fanów przygodówek. Miło, kiedy twórcy pytają graczy o zdanie i starają się spełnić ich oczekiwania.

GRYWALNOŚĆ	5-
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	5
OCENA	4+

Autor: Krzaq

Jadę, jadę na motorze...

DUCATI
World championship

Stawiam dukaty przeciwko orzechom, że DWC nie będzie hitem. Założysz się?

Jeśli przeciwnicy odstawią cię nawet na pół trasy, bez obaw – poczekają, byś wciąż mógł ich dogonić...

Ja versus Naczelny. W obawie o utratę pracy zataję, że on to ten na dole...

Na próżno szukać w Internecie informacji o najnowszej grze włoskiego developera. **Większość znanych serwisów jedynie odnotowało, że Ducati World Championship istnieje i kiedyś tam ma się pojawić.** Nie byłoby w tym nic dziwnego, wszak o wielu powstających grach wiedzą jedynie ich producenci oraz członkowie najbliższych rodzin (katowani koniecznością testowania), ale... DWC jest za granicą wydawane przez giganta – Ubisoft, a taka firma potrafi rozreklamować swój tytuł.

W segmencie gier budżetowych powinna wymościć sobie całkiem niezłe miejsce na sklepowej półce.

Czyżby francuski potentat branży elektronicznej czegoś się wstydził? Wątpię – choć Ducati World Championship to żadna rewelacja, to w segmencie budżetówek powinna wymościć sobie całkiem niezłe miejsce na sklepowej półce. W końcu, **jeśli chcesz pojeździć porządnymi motorami na PC, wyboru dużego nie masz – jedyną godną uwagi produkcją tego typu jest MotoGP 3** (więcej o nim w ramce. Na konsole zdążyła już wyjść kolejna gra z tej serii – MotoGP 06 – póki co jednak nie słychać o jej wersji na blaszaki).

Pierwszy kontakt z grą powoduje mieszane uczucia. **W intrze teoretycznie jest wszystko, co być powinno: cycata panienka przechadzająca się między lśniącymi motorami, urywki wyścigu z dynamicznych kamer, szybka muzyka...** No właśnie – to chyba ten utwór grupy Lacuna Coil powoduje, że całość wydaje się ckliwie plastikowa. Ta zła impresja (*to coś jak zły dotyk? – Foch77*) szybko jest jednak zastępowana wrażeniem znacznie lepszym. Menu gry oferuje bowiem sporo możliwości...

MotoGP 3: Ultimate Racing Technology

NAJBARDZIEJ PODOBNEGO

Niedawno grze stuknął już rok, ale wciąż jest to najładniejsza i zdecydowanie najszybsza motorowa ścigałka na PC. Podobnie jak Ducati ma ona też możliwość ustalenia stopnia realizmu – ale w MotoGP działa on znacznie lepiej.



Podstawą jest oczywiście tryb kariery, multiplayer oraz szybki wyścig. Dodatkowo można też pokusić się o podejście do wyzwań, polegających na tym, by w mocno ograniczonym czasie zrobić jakiś trik (jazda na jednym kole itp.) lub wygrać pojedynek. Najlepiej jednak zacząć od kariery. Tam startujesz jako całkowity młokos w lidze amatorskiej, by powoli piąć się na szczyt. Wraz z postępami wygrywasz nowe motory oraz oczywiście dostajesz możliwość walki w wyższych klasach. **Nie do końca wiem, po co dodano do tego współczynnik zdrowia zawodnika** – niby jest lekarz, który może ci pomóc po każdym wyścigu, ale i bez jego wsparcia można sobie poradzić nawet z kilkoma punktami, które i tak są regenerowane automatycznie...

Jak zwykle w tego typu grach, masz możliwość ustalenia stopnia realizmu (procentowo). Przy najniższym motory poruszają się niesamowicie sztywno, zawodnicy mogą się zderzać do woli i w ogóle przyjemności z jazdy nie ma żadnej. Najwyższy prezentuje się już lepiej, choć do rzeczywistości wciąż mu daleko – jeśli liczysz na symulator, od razu daj sobie spokój z DWC. **Na plus zaliczyć można różne warunki pogodowe, jednak świecący od wody asfalt charakteryzuje się tylko odrobinę gorszą przyczepnością.**

Jak przystało na produkcję firmowaną przez Ducati, **gra oferuje ponad 70 autentycznych motorów w różnych kategoriach (od drogowych po Grand Prix), 34 trasy i około 60 turniejów**, w których weźmiesz udział. Niestety początkowo na niewiele sobie możesz pozwolić – wszystkie ciekawsze modele, śmiało przekraczające prędkość 300 km/h, dostępne są dopiero po odblokowaniu ich w karierze.

DWC oferuje całkiem spore poczucie pędu, ale mimo to jakoś nie mogłem się dopatrzyć tutaj pokładów grywalności. Dużo chętniej wrócę teraz do MotoGP 3 – tytułu pod każdym względem lepiej dopracowanego. Niestety.

Masz ci los. I w którą tu podążać?

Rozmycie ekranu jest, choć daleko mu do efektów z MotoGP.

Ducati World Championship

Producent: Artematica
Dystrybutor PL: LEM
http://www.artematica.com/

cena 49,90

Multiplayer: tak, split-screen
Gatunek: wyścigi

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB, Windows 2000/XP

(+) dobre wrażenie pędu • wiele motorów i tras • wiele trybów rozgrywki

(–) słaba muzyka • grafika też niedzisiejsza • nie pompuje adrenaliny...

Ścigałka pod każdym względem gorsza od wydanego rok temu MotoGP 3: URT. Można raz zagrać i zapomnieć.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 3-
DŹWIĘK 3-
OCENA 3

Autor: Che Collada

GTA: FarCry.

Seria GTA, najważniejszy tytuł we współczesnej historii gier komputerowych, doczekał się wielu lepszych i gorszych klonów, wydawanych na PC i konsole. Just Cause to najlepszy z nich.

Zaraz, zaraz. Czy ja o czymś nie zapomniałem? A spadochron? Aaaaaaa!!!

JUST CAUSE™

Mąż, żona, jej kochanek i jego karabin...

Znasz takie słowo: „wczuwka"? Fakt, jest młodzieżowe i na pewno nie znajdziesz go w słownikach języka polskiego, ale to **właśnie ono najlepiej oddaje wrażenia, jakie towarzyszyły mi podczas gry w Just Cause.** I mogę się założyć, że będziesz miał tak samo – kiedy wejdziesz już w świat produkcji stworzonej przez Szwedów ze studia Avalanche – a dzieje się to szybko, już po pierwszych kilkunastu minutach z nią – choćbyś grał w najbardziej deszczowy dzień, w najbardziej szarym zakątku naszego kraju, poczujesz się jak...

...Rico Rodriguez, latynoski James Bond, agent CIA, który może wszystko i nie boi się niczego. Rico trafia na tropikalną wysepkę San Espirito, rządzoną przez generała znajdującego się na usługach mafii. Wojskowy nie chce współpracować z USA, tłumi siłą policyjnych pał i karabinów wszelkie przejawy demokracji, trzeba więc odesłać go na polityczną emeryturę, a może nawet po prostu do wszystkich diabłów. To zadanie dla naszego bohatera – ekhm, przepraszam, to zadanie dla ciebie. Wypełnisz je, wykonując misje zlecane przez dwójkę stacjonujących na wyspie agentów CIA (zblazowaną laskę imieniem Kane i niefrasobliwego przystojniaczka Sheldona), przywódców lokalnej rebelii (Jose Caramicasa i jego siostrę, Esperanzę) oraz bossów narkotykowego kartelu Rioja.

Jeśli już poczujesz się jak Rico Rozdriguez, zaangażujesz w misję, która przed tobą stoi, równie **łatwo i szybko przeniesiesz się sprzed swojego monitora na upalną wysepkę San Espirito.** To istotny bohater tej gry, jej element ważny tak samo, jak miasto Vice City czy hrabstwo San Andreas w dwóch ostatnich częściach Grand Theft Auto. Na wyspie z Just Cause jest może nieco mniej lokacji wartych zainteresowania, takich, w których mają miejsce jakieś interaktywne sekwencje, ale ten niewielki brak gra rekompensuje malowniczymi obrazkami. Pewnie większość z nas nigdy nie pojedzie na długie wakacje do takiego egzotycznego raju jak San Espirito, ale po kilkunastu godzinach spędzonych z Just Cause będziesz mógł opowiadać znajomym o tym, jak to jest w tropikach – i na pewno uwierzą. **Wirtualny świat (42 na 42 kilometry, czyli ponad 1000 km²) stworzony na potrzeby Just Cause to największa siła tego tytułu.**

Ale nie jedyna. **Drugi ważny argument za tym, by kupić tę grę, to coś, co najłatwiej byłoby nazwać intensywnością rozgrywki.** Just Cause zaczyna się od misji, w której wpierw fruniesz na spadochronie, zaraz po wylądowaniu wdajesz się w strzelaninę z żołnierzami, potem wskakujesz na pakę terenówki i – cały czas się ostrzeliwując – bierzesz udział w karkołomnej ucieczce, która kończy się bombardowaniem pędzącego za tobą pościgu. Misja kolejna? Włamanie do więzienia-twierdzy, w którym przetrzymywany jest Caramicas...

...i tak aż do samego końca. Twórcy gry postarali się nawet, by zapewnić ci automatyczny transport lotniczy między poszczególnymi misjami – jeśli akurat nie masz ochoty na samodzielne odkrywanie uroków San Espirito. Warto jednak poświęcić temu trochę czasu, bo po pierwsze w grze jest dużo misji dodatkowych (np. odbijanie prowincji z rąk żołnierzy generała, patrz: ramka po lewej), po drugie zaś, **jak zwykle w produkcjach oferujących swobodną rozgrywkę, przygody powstają niejako same z siebie**, gdy np. nieuważnie zahaczysz samochód policyjny, co zapoczątkuje pościg, nieoczekiwanie kończący się powietrzną bitwą z helikopterami szturmowymi sił porządkowych (to stało się naprawdę!).

Zarówno misje powiązane z głównym wątkiem fabularnym, jak i te poboczne trzeba pochwalić za duże zróżnicowanie. Początkowo byłem trochę zaniepokojony, bo większość pierwszych etapów to tylko strzelaniny (trzeba jednak przyznać, że baaardzo wybuchowe!), **wraz z rozwojem gry zadania stawały się jednak coraz ciekawsze, wymagały wykorzystania zarówno różnego ekwipunku** (m.in. harpuna z linką, który umożliwia szybowanie na

AKCJA Viva la Revolucion!

Wyspa San Espirito podzielona jest na prowincje, które na początku gry znajdują się pod kontrolą sił wiernych generałowi. Jak je uwolnić?



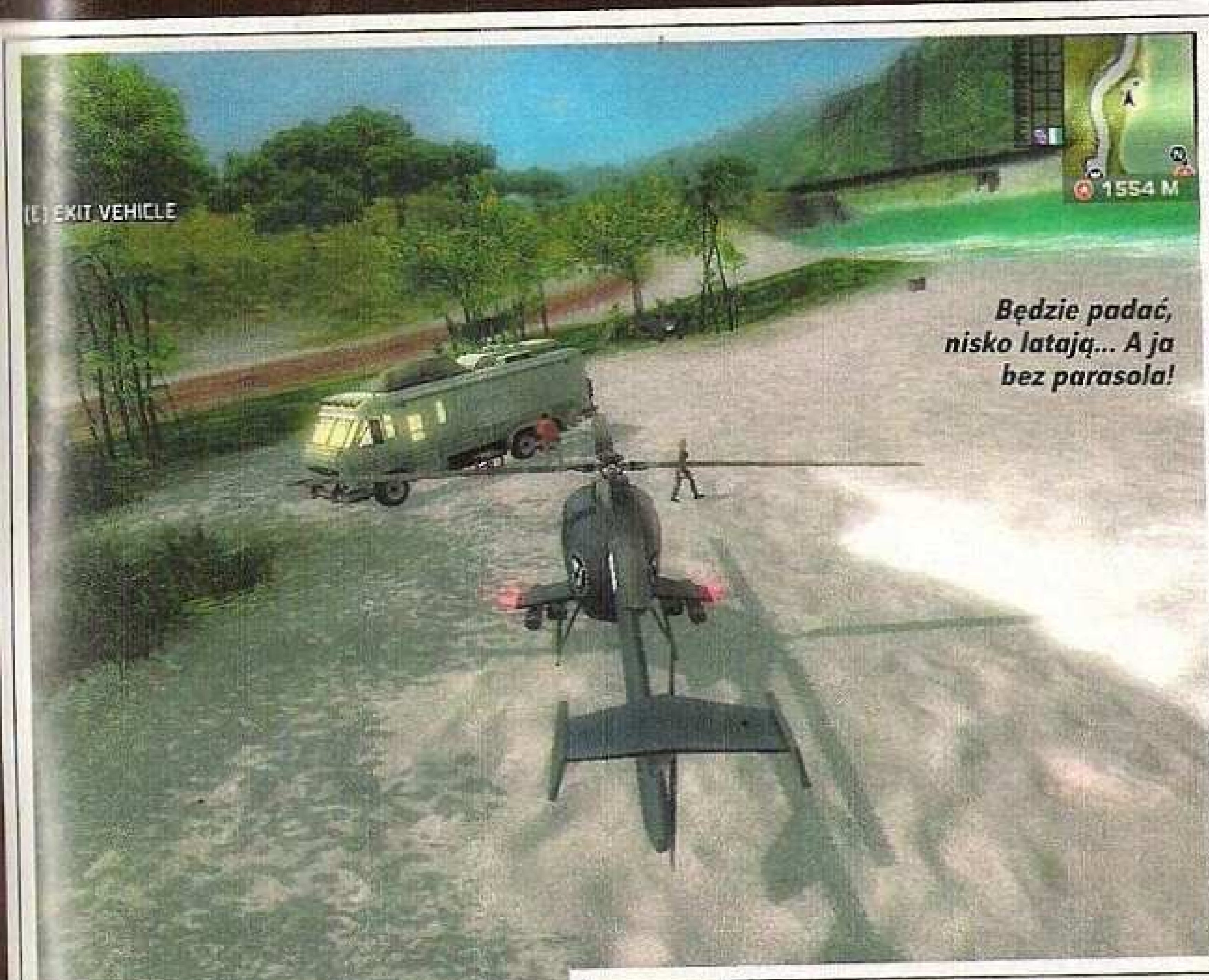
1 Przy każdej osadzie, gdzieś w krzakach przy rogatkach czai się partyzant. Wystarczy do niego podejść i rozpocząć misję...



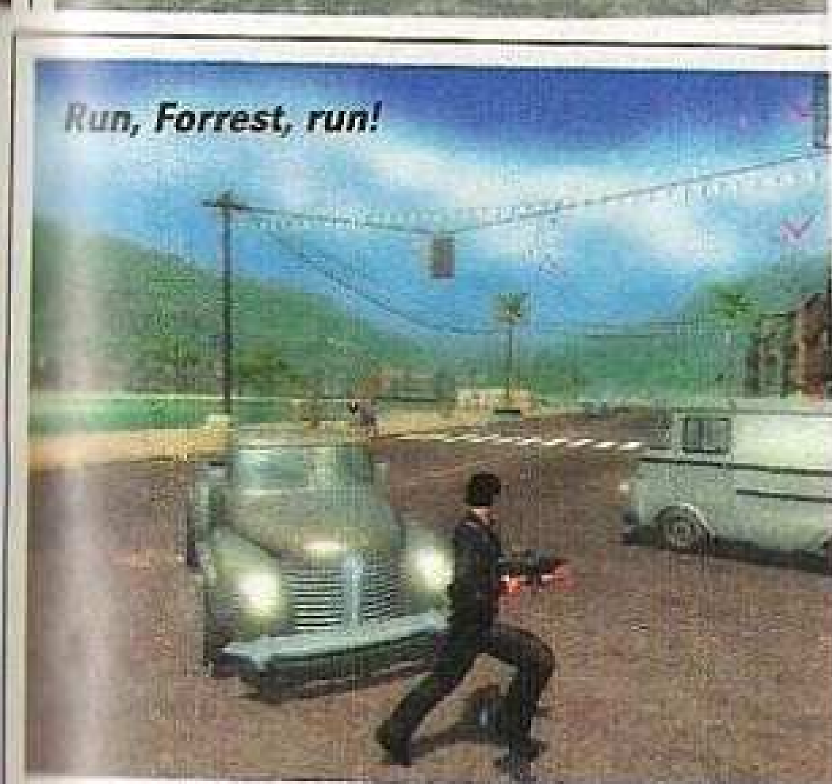
2 Rebelianci ruszają do ataku, wdając się w walkę z siłami rządowymi. Musisz im pomóc, inaczej nie dadzą sobie rady. Najlepiej wysadzić kilka pojazdów wroga...



3 Wreszcie docierasz do flagi z insygniami władzy reżimu. Jedno kliknięcie i... prowincja jest twoja. Teraz łopocze tu bandera Caramicasa!



Będzie padać, nisko latają... A ja bez parasola!



Run, Forrest, run!



Nawet Batman obawia się złodziei samochodów, dlatego swoją furę zaparkował w ukrytym miejscu.

spadochronie za samochodem), **jak i broni czy pojazdów.**

O wózkach w Just Cause również warto napisać kilka słów. **Ich wybór jest bogaty; zarówno zabawek pływających, latających, jak i jeżdżących jest naprawdę sporo**, a co więcej, w każdej z tych klas występują maszyny różnego rodzaju – szybsze lub wolniejsze, lepiej lub gorzej uzbrojone, mniej lub bardziej zwrotne. Chcesz rozpruwać fale wód otaczających San Espirito, niszcząc motorówki kierowane przez reżimowych żołnierzy? Wskakuj w persuadera. Chcesz popływać spokojnie po zatoce, przyglądając się widoczkom? Znajdź harpoona. Nawet w porównaniu z San Andreas, Just Cause wypada bardzo dobrze pod względem liczby i różnorodności wszelkiego rodzaju środków transportu.

San Espirito to istotny bohater tej gry, jej element ważny tak samo, jak miasto Vice City czy hrabstwo San Andreas w ostatnich częściach GTA.

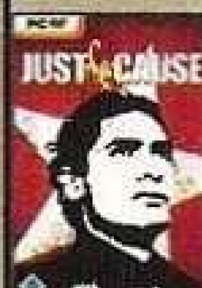
Just Cause rządzi i wymiata – ale ma też swoje wady. **Kilka technicznych kwestii przygotowano fatalnie.** Przede wszystkim zapętlają się fragmenty dźwięków (muzyki i dialogów), bardzo często, niezależnie od ustawień. Zdarza się również, że przycina się grafika, wtedy gra „żabkuje" lub zwyczajnie zwalnia. Widoczki w Just Cause są efektowne, to fakt, ale nie na tyle, by na dość porządnych sprzętach generować takie obciążenia. Szwankuje też animacja, szczególnie wtedy, gdy Rico wskakuje lub wyskakuje z jadących pojazdów (to zupełnie niepotrzebny dodatek, który nic nie wnosi, a zmniejsza realizm rozgrywki). Część z tych rzeczy poprawić mogą patche, reszta raczej się nie zmieni. Szkoda, bo bez tych wpadek produkcja Szwedów ze studia Avalanche mogłaby stanąć do walki o tytuł gry akcji roku 2006 z pewnością zwycięstwa – a tak jest „tylko" bardzo mocnym faworytem w tej kategorii.

Just Cause

Producent: Avalanche Studios
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.justcausegame.com/

cena 99,90
Multiplayer: nie
Gatunek: akcja/TPP

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB



swoboda rozgrywki • krajobrazy • zróżnicowane misje, broń, pojazdy, ekwipunek • dużo humoru w fabule

niedociągnięcia techniczne • niedopracowana animacja

Najlepszy klon GTA, wycieczka do tropików, która przywodzi na myśl FarCry. Gdyby nie kilka wpadek, byłby prawdziwy klasyk!



GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5



DŹWIĘK 4
OCENA 5

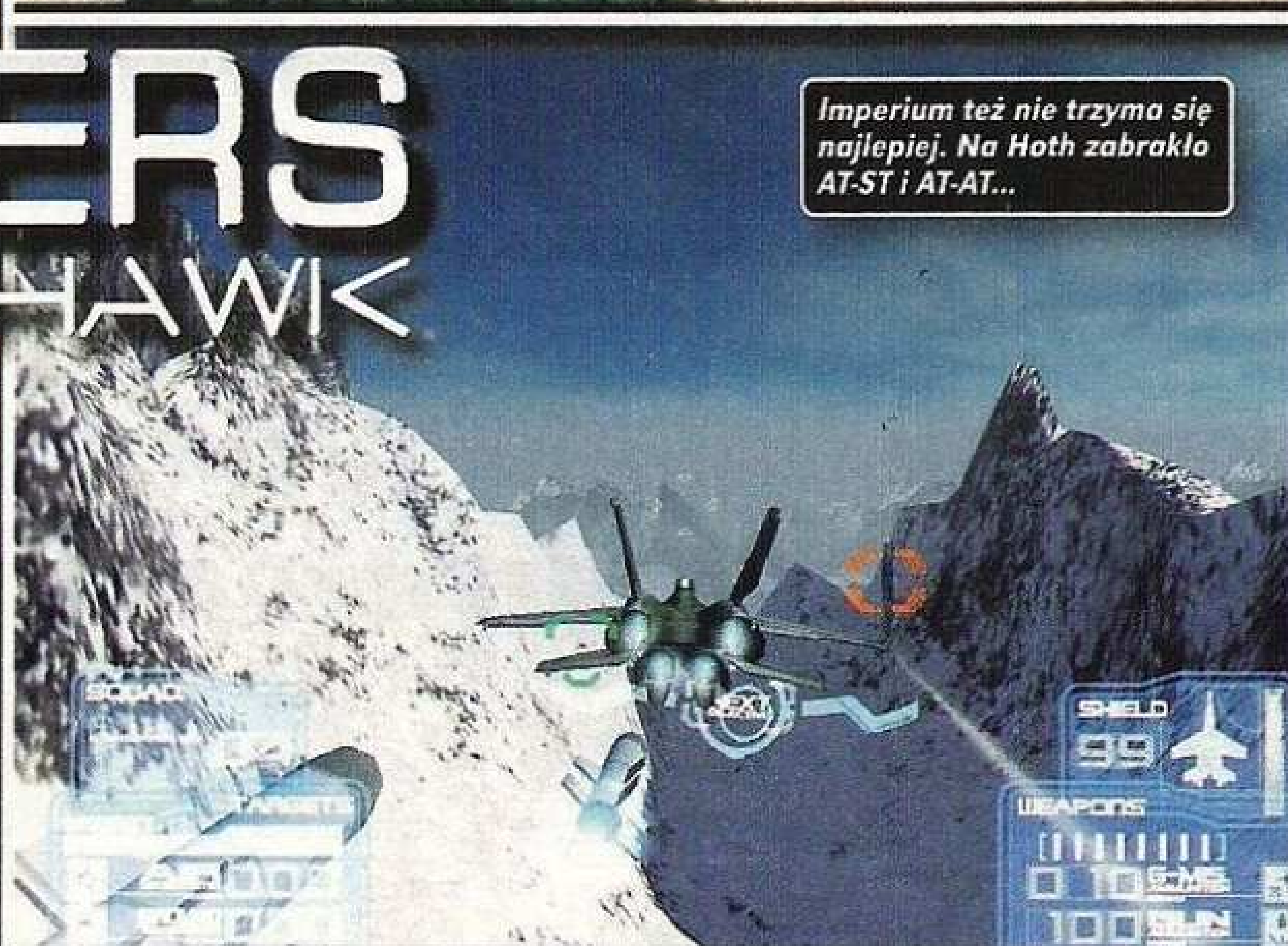
Autor: Foch77

Na bezrybiu jastrząb rybą.

Włącz, pograj kilka minut, wyłącz – brakuje takich gier na PC. A już tym bardziej takich, w których mógłbyś się poczuć jak Tom Cruise w „Top Gun"...

REBEL RAIDERS
OPERATION NIGHTHAWK


Rebelia po wprowadzeniu cięć budżetowych musiała zrezygnować z X-Wingów.


Imperium też nie trzyma się najlepiej. Na Hoth zabrakło AT-ST i AT-AT...


...A miasto w chmurach spadło na ziemię.

Operacja Nocny Jastrząb to chyba jedna z najbardziej banalnych nazw, jaką można wymyślić. Nie ma w niej cienia inwencji czy pomysłu – tak samo jak i w całej grze. **Nic nowego tu nie zobaczysz, choćbyś się wpatrywał w każdy piksel z osobna.** Nie o to jednak chodzi – Kendo wcale nie chciało zrobić czegoś rewolucyjnego. Głównym zadaniem było dostarczenie graczom dużej dawki rozrywki, a sobie dodatkowych środków finansowych. Cóż – plan został wykonany raczej w małej części.

Do spraw pieniężnych jeszcze wrócę, teraz kilka słów o najważniejszym: grywalności. Po włączeniu RR i przeczekaniu bezsensownej interaktywnej listy płac można od razu wskoczyć do treningu. Warto, by poznać te trzy zasady na krzyż, którymi rządzi się rozgrywka. Jak nietrudno się domyślić, **w Rebel Raiders wcielasz się w pilota myśliwca, a twoim zadaniem jest skopanie odwłoków setkom wrogów**, przy jednoczesnym zachowaniu w całości własnej skóry.

Cele misji powtarzają się notorycznie, a o AI wrogów nie ma co pisać, bo takowego po prostu nie mają.

Początkowo zadanie to wydaje się bardzo łatwe. Mierzyć do przeciwników możesz z trzech rodzajów oręża: podstawowego działka, broni dodatkowej i specjalnej – przy czym nigdzie nie musisz bawić się w szczególny perfekcjonizm. **Wystarczy, że będziesz prowadził ogień mniej więcej w kierunku celu – nic więcej nie potrzeba, by zaliczać kolejne trafienia.** Nie ma sensu jednak bawić się w ataki działkiem, dużo skuteczniejsze są rakiety lub – w przypadku niektórych samolotów – shotgun (!), których użyć można po zablokowaniu celu (co w praktyce oznacza lecenie w stosunkowo niewielkiej od niego odległości).

Przed każdą misją możesz wybrać samolot, którym będziesz sterował. Początkowo oczywiście do dyspozycji masz tylko jedną maszynę, jednak **po ukończeniu kilku misji hangar wzbogaci się o dodatkowe myśliwce.** W sumie w grze doliczyłem się ich 7, różnią się one przede wszystkim uzbrojeniem – im bardziej zaawansowany model, tym szybciej eliminuje wraże samoloty i cele naziemne. Na ich wyposażeniu są np. rakiety nakierowywane na ciepło (prawie zawsze trafiają!), megabomby itp. Krótko mówiąc: standard.

To samo słowo dość dobrze określa również mapy, na których toczą się powietrzne batalie. Lokacje są nieduże (gdy wylecisz poza obszar działań, gra sama cię zawraca), jest ich naprawdę niewiele i są do siebie bardzo podobne. Cały czas miałem nieodparte wrażenie, że były wzorowane na „Gwiezdnych Wojnach" – **znajdziesz tu śniegową krainę (podobną do Hoth) czy coś na podobieństwa miasta w chmurach**, zaś walka w pobliżu dużego statku-matki przywodzi na myśl przemykanie się między działami Gwiazdy Śmierci. W Rebel Raiders nie ma jednak ani tego świata, ani klimatu...

Gra podzielona jest na cztery rozdziały, a każdy z nich dodatkowo na cztery misje. Do tego dochodzi jeszcze 16 specjalnych wyzwań, za które możesz się zabrać, gdy znudzi ci się regularna kampania. To zaś nastąpi bez wątpienia szybko, gdyż **nie dość, że gra jest nieco za łatwa (samonaprowadzające się rakiety to przesada), to jeszcze autorzy nie mieli żadnego pomysłu na misje.** Cele powtarzają się notorycznie, zaś o AI wrogów nie ma co pisać, bo takowego zwyczajnie nie mają – latają po prostu po wyznaczonych trasach i nic więcej nie potrafią zrobić.

W Wielkiej Brytanii gra została wydana już jakiś czas temu w segmencie budżetówek. Na Wyspach oznacza to cenę 20 funtów, w Polsce można nabyć Rebel Raiders za 60 złotych. Cóż – tego typu produkcja dostarcza zabawy co najwyżej za dwadzieścia złotych, a i tu nie jestem do końca przekonany. **Kupuj tylko wtedy, gdy wciąż masz na ścianie plakat z Tomem Cruisem.**

Rebel Raiders: Operation Nighthawk

Producent: Kando
Dystrybutor PL: IQ Publishing
http://www.rebelraiders.com/

cena 59,90
Multiplayer: nie
Gatunek: zręcznościowa
Wymagania: procesor 1 GHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB

(+) gra z niespotykanego na PC gatunku • jeśli grasz po kilka minut, raz na parę dni – przyjemna • niskie wymagania

(–) nudne, zrobione bez pomysłu misje • sztampowość • wysoka cena

Trójwymiarowa strzelanka z futurystycznymi myśliwcami. Nudzi już po kilku minutach strzelania.

GRYWALNOŚĆ 3-
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3+
OCENA 3-

Autor: Che Collada

Dungeon Siege II: Broken World

Jestem wielki Gordo i mówię wam: tańczcie!

Nie jedz fasolki po bretońsku, idąc na questa...

Rok temu Dungeon Siege II spodobał nam się tak, że trafił na okładkę Clicka i był tematem numeru. A jak jest z jego dodatkiem?

Średnio. W dosłownym znaczeniu tego słowa – ani dobrze, ani źle. To trochę wina rodzaju rozgrywki, na jakiej opiera się seria Dungeon Siege. Głównie chodzi w niej o to, by klikać na mapie, przemierzając jej coraz odleglejsze zakamarki, a następnie klikać na kolejnych przeciwnikach, pozbawiając ich życia. Było to zabawne dwanaście miesięcy temu, ale teraz niekoniecznie sprawia równie dużą frajdę – bo **po pierwsze już się naklikaliśmy w podstawce, a po drugie świat idzie do przodu.**

Problemy Broken World leżą jednak gdzie indziej. Dodatek zawiera całą nową kampanię trybu single player, w której jeden z magów posłusznych Valdisowi planuje pomścić jego śmierć i przywołać na świat

Klikanie na potworach było zabawne rok temu, ale teraz niekoniecznie sprawia dużą frajdę.

Aranny Mrocznego Pana Zaramotha. Jego sprawa, kłopot w tym, że **niecne plany maga można powstrzymać w ok. 8-10 godzin (szybko!)**, a czas ten wydłużony jest przez absurdalnie wysoki poziom trudności na początku zabawy. Może on być jeszcze wyższy, jeśli zamiast importować bohatera z podstawki, zdecydujesz się na skorzystanie z nowych postaci, które zaczynają na 39. poziomie doświadczenia (niski, biorąc pod uwagę wytrzymałość i siłę ataku przeciwników).

Broken World przynosi nową rasę (krasnoluda) i dwie profesje – są to blood assassin oraz fist of stone, każda będąca połączeniem dwóch klas z podstawki (np. fist of stone to miks maga natury i łucznika). Nowe profesje mają wiele ciekawych umiejętności specjalnych (np. wywoływanie trzęsienia ziemi) i dobrze się nimi gra. Szkoda, że krótko i bez większej przyjemności. C

Dungeon Siege II: Broken World

Producent: Gas Powered Games
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.dungeonsiege.com/
cena 59,90
Multiplayer: tak
Gatunek: RPG
Wymagania: procesor 1,1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) dwie nowe, ciekawe profesje • udźwiękowienie

(–) nieciekawa nowa kampania • wysoki poziom trudności • grafika już lekko przestarzała

Dodatek tylko dla największych zapaleńców – tych, którzy nigdy nie mają dosyć klikania.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4+
OCENA 3+

Autor: Foch77

Przerost tytułu nad treścią.

FIM Speedway Grand Prix 2

Oficjalna gra FIM Speedway Grand Prix Series na licencji BSI

Miłośnicy żużla nie mają dużego wyboru, gdy chcą zagrać w symulator swojej ulubionej dyscypliny. Biedacy.

Nowa gra Techlandu na niesamowicie wyeksploatowanym już Chrome Engine zaskakuje. Choć wrocławscy programiści udowodnili, że na swoim silniku potrafią zrobić zarówno bardzo dobrego FPS-a (Call of Juarez), jak i przednią samochodową ścigałkę (Xpand Rally), **nowy Speedway wygląda zdecydowanie poniżej oczekiwań.**

Gdy spojrzysz na pudełko, wszystko prezentuje się całkiem ciekawie. Są tu znane nazwiska (od Tomka Golloba po Jasona Crumpa), prawdziwe tory i oczywiście licencja FIM Speedway Grand Prix. **Po uruchomieniu gry jednak entuzjazm nieco opada.** Do dyspozycji masz trzy tryby: turniej, pojedynczy wyścig i trening. O tym ostatnim nie ma co mówić, bo jazda po pustym torze fascynująca nie jest, za to już pozostałe...

Wbrew pozorom **godny uwagi jest pojedynczy wyścig, gdyż pozwala on na szybkie zmierzenie się z kumplami – niestety tylko przy jednym kompie.** Nie ma tu żadnej gry w sieci, dostępny jest jedynie split-screen (czyli

Gra prezentuje się jak prosta budżetówka bez większych ambicji.

dzielenie ekranu na części), ale i on dostarcza sporej rozrywki. Zepchnąć kumpla z toru to ogromna satysfakcja, tym bardziej że podczas pojedynku z komputerem nieraz będziesz przeklinał nieuczciwe zdyskwalifikowanie spowodowane przez AI.

Gra prezentuje się jak prosta budżetówka bez większych ambicji. Ma w sumie przyzwoity model jazdy, ale już oprawa i na dłuższą metę grywalność nie zadowolą nawet najbardziej zaślepionego fana żużla. C



I co się gapisz? I tak cię zdyskwalifikują...

Walka czasem jest ostra, a zawsze – brudna.

FIM Speedway Grand Prix 2

Producent: Techland
Dystrybutor PL: Techland
http://www.sgp.techland.pl/
cena 79,90
Multiplayer: tak, split-screen
Gatunek: wyścigi
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) prawdziwe nazwiska i tory • z żywymi przeciwnikami gra się przyjemnie

(–) multi tylko przy jednym kompie • wkurzające wykluczenia • cena

Słaby tytuł, za który jednak dystrybutor życzy sobie niebagatelnej kasy. Nie warto, jeśli nie jesteś wielkim fanem żużla.

GRYWALNOŚĆ 3-
GRAFIKA 3-
DŹWIĘK 3-
OCENA 3-

Autor: Teutates

Nowa broń Intela Core 2

Przez kilka miesięcy firma Intel zapowiadała rewolucję wśród procesorów, by wreszcie latem zaprezentować nam swoją nową „rodzinę" – Intel Core 2 Duo.





Intel Core 2 Duo to dwurdzeniowe jednostki, które mają – w założeniu – zdobyć serca użytkowników oczekujących maksymalnej wydajności. Wszystko dzięki nowej architekturze, która sprawia, że procesory AMD zostają daleko w tyle.

Ta nowa architektura nazywa się Core i zastąpiła starą NetBurst. Zmiany rozpoczęto od sposobu wykorzystywania pamięci podręcznej L2. Do tej pory procesory wielordzeniowe posiadały odrębną dla każdego rdzenia pamięć podręczną. Minus tego rozwiązania był taki, że gdy każdy rdzeń operował na tych samych danych, musiały być one duplikowane w pamięci podręcznej drugiego poziomu i nieustannie sprawdzane pod względem zgodności. Jeśli więc informacje były zmodyfikowane przez jeden rdzeń, a dalsze operacje na nich miał wykonywać drugi, niezbędne okazywało się ich wierne odtworzenie w jego odrębnej pamięci podręcznej.

Taka operacja wymaga czasu, który oscyluje w granicach 180 nanosekund dla procesorów Pentium D i 110 nanosekund w przypadku dwurdzeniowych konstrukcji firmy AMD. W czasie jej trwania procesor nic nie robi, tylko czeka. **W Core 2 Duo pamięć podręczna L2 jest dla obu rdzeni wspólna.** Dzięki temu wyeliminowano konieczność weryfikacji danych i dodatkowo umożliwiono każdemu z rdzeni dostęp do całej pamięci. W efekcie jest ona efektywniej wykorzystywana, co bardzo dobrze wpływa na wydajność. Dodatkowo, w celu dalszej poprawy mocy przerobowej, zastosowano 256-bitową magistralę dostępu do pamięci podręcznej L2. Zrobiono to wzorem procesorów Pentium III Coppermine.

Dotychczasowa polityka Intela skupiała się na zwiększeniu wydajności układów przez podnoszenie taktowania zegarów. **Procesory Pentium były pod tym względem coraz mocniejsze**, ale nie przekładało się to na rzeczywistą wydajność – **np. w grach były i tak nieco wolniejsze niż niżej taktowane procesory AMD.** Tym razem Intel postanowił skupić się także na drugim istotnym dla wydajności czynniku, czyli liczbie instrukcji wykonywanych podczas jednego cyklu zegara. Przede wszystkim w Core zastosowano usprawnioną technologię Dynamic Execution. Po raz pierwszy została ona użyta przez Intela dość dawno, bowiem już w procesorach rodziny P6 – Pentium Pro, Pentium II oraz Pentium III. Od tego czasu technologia ta była stopniowo usprawniana i teraz została wią-

Szybciej do pamięci

Core to także optymalizacja dostępu do pamięci RAM w postaci nowej technologii. Jej zadanie polega na usprawnieniu operacji zapisu i odczytu przez kolejkowanie operacji na pamięci RAM. Intel w tym celu wyposażył Core w specjalne, oddzielne jednostki zajmujące się analizą poszczególnych operacji. Potrafią one wybierać ważniejsze zadania. Dzięki temu minimalizuje się przypadki konfliktu, gdy przed odczytem danych niezbędnych do kontynuowania operacji występowała operacja zapisu. W tym momencie procesor musiał czekać, by odczytać dane.

Obecnie w takiej sytuacji operacja odczytu zostanie przekolejkowana i wykonana w pierwszej kolejności. Tak więc Intel także tutaj pokonał AMD. Bowiem pomimo sprawniejszego dostępu do pamięci RAM w przypadku procesorów z rodziny AMD K8, gdzie kontroler pamięci został zintegrowany w procesorze i pracuje z jego pełną prędkością, to właśnie Core dzięki jej lepszemu wykorzystaniu wychodzi na prowadzenie.

Core Duo 2 w testach

Model	3DMark 2003 (punkty)	3DMark 2006 (punkty)	CoD2 DX7 1024 x 768 (fps)	CoD2 DX9 1024 x 768 (fps)	Doom 3 1024 x 768 (fps)	Doom 3 1280 x 1024 (fps)	F.E.A.R. 1024 x 768 (fps)
Intel Core Duo X6800	36 300	9300	143	85	227	219	229
Intel Core Duo E6700	35 800	9000	131	85	214	211	216
Intel Core Duo E6600	34 900	8800	122	81	191	191	196
Athlon FX-62	32 900	8800	86	61	175	174	165
Athlon X2 4800+	32 100	8200	77	55	154	154	149
Athlon X2 4400+	31 400	7800	71	51	146	146	137
Athlon X2 4000+	30 000	7300	66	48	140	140	128
Athlon 3200+	28 500	5300	59	40	101	101	117

Testy przeprowadzaliśmy na zestawie o następującej konfiguracji: płyta główna Intel D975XBX „Bad Axe", karta graficzna NVIDIA GeForce 7950 GX2 (550/750 MHz), pamięć RAM 2 x 1024 MB DDR Patriot XBL+ @ 800 MHz (4-4-4-12), zasilacz Thermaltake Toughpower 550 W, system operacyjny Windows XP SP2.

Rodzina Core 2

Wraz z premierą nowej technologii na rynku zadebiutowało pięć procesorów, każdy dostosowany do wymagań i zasobności kieszeni innych użytkowników. W przypadku procesorów E6300/E6400 mamy do czynienia z dwukrotnie mniejszą ilością pamięci L2 i jądrem Allendale. Dopiero wyższe modele oparto na jądrze Core i wyposażono w 4 MB pamięci L2. Mimo to nawet najsłabsze procesory z rodziny cechują się wspaniałą wydajnością i podatnością na podkręcanie. **Wszystkie modele Core 2 Duo są wykonane w procesie technologicznym 65 nm i współpracują z pamięciami DDR2.** Warto pamiętać, że każdy z procesorów – za wyjątkiem modelu X6800 – ma zablokowany mnożnik.

Model Core 2	Częstotliwość taktowania	Magistrala	Pamięć Cache L2	Cena
E6300	1,86 GHz	QPB 1066 MHz	2 MB	od 715 zł
E6400	2,13 GHz	QPB 1066 MHz	2 MB	od 867 zł
E6600	2,40 GHz	QPB 1066 MHz	4 MB	od 1227 zł
E6700	2,67 GHz	QPB 1066 MHz	4 MB	od 2086 zł
X6800	2,93 GHz	QPB 1066 MHz	4 MB	od 4150 zł

czona do architektury Core. Dzięki niej procesory Intela potrafią w jednym cyklu obsłużyć teoretycznie do czterech instrukcji. Aby to osiągnąć, potrzebna była odpowiednia moc przerobowa jednostek wykonawczych. Core 2 Duo został wyposażony w trzy jednostki Enhanced ALU do obliczeń arytmetyczno-logicznych i trzy jednostki SIMD+FPU odpowiedzialne za obliczenia zmiennoprzecinkowe.

W praktyce **dzięki tym wszystkim zmianom Core 2 Duo w większości testów – również tych badających rzeczywistą wydajność – zyskuje ogromną przewagę nad konkurencją** spod znaku AMD. Na dodatek, nowe procesory Intela cechują się świetną podatnością na podkręcanie. Nawet dość słaby model E6300 potrafi z łatwością osiągnąć zegar ponad 3,2 GHz i w ten sposób zaoferować znakomitą wydajność.

W odpowiedzi na udaną ofensywę Intela, koncern AMD postanowił znacznie obniżyć ceny swoich procesorów. W efekcie drogie do tej pory Athlony X2 stały się układem tak samo dostępnym jak zwykłe Athlony 64, na które w tej chwili stać niemal każdego. AMD dodatkowo zapowiada konkurencję dla Core 2 Duo w postaci nowej platformy 4x4 – będzie ona opierać się na dwuprocesorowej płycie, w związku z czym na pewno koszt takiego rozwiązania będzie wysoki. Nie wspominając o tym, że do tej premiery jest jeszcze daleko. Tymczasem jedno jest pewne. W tej chwili Intel Core 2 Duo to najszybsze procesory na rynku. Warto wykorzystać któryś z nich w twoim nowym, wymarzonym komputerze.

Autor: Piotr Lewandowski

IPC – co to takiego?

IPC to współczynnik określający liczbę instrukcji, jakie procesor może wykonać podczas jednego cyklu zegara. Dzięki nowej architekturze Core procesory Intela mogą się pochwalić efektywnością na poziomie ok. 3,5-4, podczas gdy przedstawiciele rodziny K8 (Athlon 64, Athlon X2) mogą zaoferować IPC wynoszący zaledwie ok. 2,5. Przy taktowaniu zegar w zegar, Core 2 Duo może więc charakteryzować się o 30-50% większą wydajnością.

Kompatybilność

Procesory Core 2 Duo nadal obsługiwane są przez podstawkę LGA775, lecz wymiana procesora będzie wiązać się niestety również ze zmianą płyty głównej. Obsługą rodziny Core 2 Duo mogą poszczycić się tylko chipsety 965/975. Ten pierwszy jest nowością, natomiast płyty na układzie 975 potrzebują odpowiednio zmodyfikowanego układu zasilającego procesor. Z tego też względu tylko nieliczne konstrukcje dostępne na rynku umożliwiają obsługę najnowszych procesorów Intela. Płyty główne pod Core 2 Duo nie należą do zbyt tanich, choć już za około 500 złotych można kupić dobrą konstrukcję. Warto polecić szczególnie ASUS P5B oraz Biostar TForce P965.

Procesor od środka. Brzydal, za to o wielkiej mocy!

Creative Inspire T6060

Muzyczna inspiracja



Creative potrafi rozpieszczać klientów, czego przykładem jest doskonały zestaw głośników GigaWorks ProGamer 6500. Niestety nie każdy może sobie pozwolić na wydanie ponad 1000 złotych na sprzęt nagłośnieniowy do domu.



Inspire T6060 wychodzi naprzeciw oczekiwaniom mniej zamożnych użytkowników. **Za porządny zestaw zapłacimy około 250 złotych.** Co dostaniemy za tę kwotę?

Przede wszystkim wysoką jakość wykonania i dobre parametry muzyczne. Creative jest klasą samą w sobie i to po prostu widać. **Satelity są tak skonstruowane, że możemy nie zakładać podstawek, ale za to dzięki specjalnemu uchwytowi powiesić je na ścianę.** Kopułki głośników wysokotonowych ukryto za specjalną zasłonką. Wszystkie pozostałe membrany chronione są czarnymi, drapieżnie wyglądającymi siatkami z metalu – dziwne jednak, że nie można ich zdjąć.

Przewody mają średnią długość: do przednich „skrzynek” – 2 m, a do tylnych – 4 m. Jeśli chciałbym sensownie umieścić głośniki w swoim pokoju, na pewno kabla by nie starczyło. Z kolei przewód do pilota jest zdecydowanie zbyt masywny w stosunku do samego kontrolera. **Dobrym pomysłem jest umieszczenie na pilocie wejścia słuchawkowego oraz gniazdka AUX.**

Jakość dźwięku zarówno w grach, jak i podczas odtwarzania filmów czy muzyki jest bardzo dobra. Gorzej jest, jeśli zaczynamy piłować skalę głośności. Bas zagłusza wysokie i średnie tony, które z kolei są przesterowane. Trzeba jednak pamiętać, że to nie zestaw koncertowy, a w większości domowych zastosowań sprawdza się świetnie.

INFO

Producent:	Creative Technology http://www.creative.com/
Dystryb. w Polsce:	Creative Labs http://pl.europe.creative.com/
+	wysoka jakość wykonania • możliwy montaż na ścianie • na pilocie wejście słuchawkowe i AUX • dobra jakość dźwięku • dbałość o szczegóły • bardzo atrakcyjny design • dość niska cena
–	tylne głośniki bez piszczałek (jedynie średniotonowe) • zbyt gruby przewód pilota • za krótkie kabelki • nie dla fanów głośnego słuchania • brak regulacji sopranów
cena dystrybutora 240,00	cena w sieci* 220,00

Dane techniczne

- moc wyjściowa: 72 W RMS (1 x bass 22 W, 1 x centr. 18 W, 4 x satelity 8 W)
- system dźwięku: 5.1
- pilot przewodowy
- długość przewodów (satelity): 2 m front, 4 m tył
- gwarancja: 24 miesiące
- zakres częstotliwości: 40 Hz – 20 kHz
- rozmiary: subwoofer – 182 x 253 x 286 mm, centralny – 178 x 89 x 123 mm, pozostałe – 83 x 93 x 220 mm

Ładne, mocne, tanie. Szkoda, że nierówne basy od połowy skali.

Genius SW-F2.1 500

„Tanio” nie znaczy „źle”

Po bardzo dobrych doświadczeniach z głośnikami Geniusa SW-HF5.1 5000 z ciekawością otwierałem pudełko zawierające najtańszy zestaw tajwańskiego producenta: subwoofer plus dwa satelity.

Na pierwszy rzut oka głośniki robią dobre wrażenie. Tworzywo jest wysokiej jakości, wykończenie urządzeń bez zarzutu. **Obudowa subwoofera została wykonana z drewna pokrytego szorstkim tworzywem.** Głośnik został umieszczony z boku i przykryty srebrną maskownicą (niestety nie można jej zdjąć, podobnie w satelitach). Jakość basów poprawia nieco tunel powietrzny na froncie subwoofera.

Nieco zaskakującym rozwiązaniem jest połączenie wszystkich trzech głośników bez możliwości ich rozdzielenia (przewody są podłączone wewnątrz obudowy). Utrudnia to wymianę czy przedłużenie kabli. Długość przewodu łączącego satelity to 160 cm – czyli wcale nie za dużo.

Sterowanie sprzętem odbywa się za pomocą jednego pokrętła umieszczonego na satelicie. **Użytkownik może jedynie uruchomić zestaw i wybrać poziom głośności, nie ma opcji zmiany basów czy wysokich tonów.** Na panelu przednim satelity znajduje się jeszcze wejście słuchawkowe. Na plus zaliczam wejście line-in z boku obudowy, do którego możesz podłączyć zewnętrzne źródło dźwięku.

Mimo wyjątkowo skromnego zestawu funkcji dodatkowych, SW-F 2.1 to zestaw nakierowany dokładnie na użytkownika, który chce zapłacić mało, ale za sprzęt, który będzie stosunkowo dobrej jakości. Tak właśnie jest w tym przypadku.

INFO

Producent:	Genius http://www.genius-europe.com/
Dystryb. w Polsce:	NTT http://www.ntt.pl/
+	drewniana obudowa subwoofera • wejście line-in • niska cena • dobre wykończenie • poprawna jakość dźwięku
–	brak patentu umożliwiającego zawieszenie satelitek • brak korektora sopranów i niskich tonów • połączenie „na stałe” wszystkich głośników • niemożność zdjęcia maskownic
cena dystrybutora 57,00	

Dane techniczne

- moc wyjściowa 12 W RMS (6 + 2 x 3 W)
- długość przewodów (satelity): 160 cm
- gwarancja: 24 miesiące
- zasilanie: wbudowany transformator AC
- zakres częstotliwości: 40 Hz – 20 kHz
- rozmiary: subwoofer – 140 x 180 x 210 mm, satelity – 85 x 175 x 73 mm

Dobre wykonanie i bardzo dobra cena. Jakość dźwięku bez rewelacji, ale za te pieniądze – warto.





NEWS



Zune vs. iPod

Microsoft pozazdrościł Apple jego iPoda i przygotował swój odtwarzacz. Dzięki technologii bezprzewodowej WiFi ma być on, zdaniem Microsoftu, bardziej popularny od iPodów (mają tylko USB). Microsoft Zune to 30 GB pojemności, ekran 3", radio i tylko 158 g wagi. Cena w Polsce oscylować będzie prawdopodobnie w okolicach 900 zł.

Źródło: Microsoft

Rób zdjęcie i oglądaj film

Pantech IM-U140 to najnowszy telefon komórkowy w ofercie Pantech. Aparat wyróżnia się możliwością odbioru cyfrowej telewizji w standardzie DMB-S oraz automatycznie nachylanym wyświetlaczem LCD. Sprzęt wyposażono w 3-megapikselowy aparat cyfrowy, odtwarzacz plików MP3 oraz 4-kanałowe głośniki stereofoniczne. Na razie jeszcze nie prasuje koszul.

Źródło: Pantech



Ku pamięci

Nagrywasz filmy lub programy z TV? V-Mate firmy SanDisk zapisuje materiał z telewizora bezpośrednio na kartach pamięci (bez pośrednictwa komputera) – nośnik chowasz do kieszeni i cały odcinek „Różowej landrynki” jest twój. Maksymalna rozdzielczość to 640 x 480, cena urządzenia to ok. 400 zł.

Źródło: SanDisk



Przesunięcie PS3

Firma Sony podała nową datę premiery konsoli PlayStation 3 w regionach, w których obowiązuje standard PAL (Europa, Rosja, Bliski Wschód, Afryka i Australia). PS3 zadebiutuje na tych terenach dopiero w marcu 2007 roku. No i nie pograny przed gwiazdką, grr.

Źródło: Sony

Czułe aparaty

BenQ C740 oraz C540 to nowe aparaty cyfrowe na rynku polskim. Urządzenia wyposażone są m.in. w matryce CCD o rozdzielczości 7 i 5 Mpix, 3-krotny zoom, wyświetlacz o przekątnej 2,5 cala. Posiadają takie funkcje jak tryb przeciwwstrząsowy. Dzięki wysokiej czułości (do 1000 ISO) możliwe jest robienie zdjęć w ciemnych pomieszczeniach. Cena: 639 zł i 500 zł.

Źródło: BenQ

* Cena w sieci za serwisem http://www.skapiec.pl/

Apollo GP-3080 Starlight

Poczuj wibracje

Apollo ma w swojej ofercie całkiem sporo padów, od prostych konstrukcyjnie „bumerangów" w rodzaju GP-2019 aż po komunikujące się bezprzewodowo GP-5222. Starlight bliżej do tych najprostszych i – co za tym idzie – tańszych konstrukcji.



Co ciekawe, w tym wypadku oszczędność gotówki nie oznacza słabszego wykonania, gorszych materiałów i przeciętnej jakości. **Pad jest solidny, przyjemnie trzyma się go w dłoni.** Pokryty antypoślizgową gumą i wyposażony w 10 mocnych, programowalnych przycisków, sprawia naprawdę dobre wrażenie.

I rzeczywiście, podczas gry odczucia były pozytywne. Jak dla mnie, za długie są jednak ramiona pada, co utrudniało mi obsługę przycisków „na dziobie" kontrolera. **Trochę niezręcznie umieszczono też buttony auto, clean i turbo, które znajdują się tuż przy obu grzybkach.** Przy okazji trzeba wspomnieć, że do obsługi pada (efektów wibracji) konieczne są sterowniki, które znajdziesz na płycie. Zainstalowanie ich to dosłownie kilka chwil, więc nie można powiedzieć, że to jakaś szczególna niedogodność.

Wibracji co prawda nie poczułem w sztucznej szczęce, ale na pewno dla większości maniaków wstrząsów będą wystarczające. Można też stosunkowo swobodnie szarpać kablem, bowiem ma całe 175 cm długości – nie jest źle.

Powiem tak: gdybym miał w kieszeni parę złotych mniej, a chciałbym rzetelnego pada, który nie rozleci się po godzinie grania, GP-3080 Starlight byłby moim faworytem.

INFO

Producent:	Apollo Multimedia http://apollomultimedia.eu/
Dystryb. w Polsce:	Apollo Multimedia http://apollomultimedia.eu/
+	antypoślizgowa powierzchnia • zadowalająca długość kabla • niezły efekt wibracji • dobra cena • dość guzików do zaprogramowania
–	mały zakres ruchu grzybków analogowych • konieczność instalowania sterowników do wibracji • nie na każdą dłoń
cena dystrybutora	45,00

Dane techniczne

- 2 grzybki
- cyfrowy D-pad
- długość kabla: 175 cm
- 10 programowalnych przycisków
- wibracje: Dual Vibration Feedback
- podłączenie: USB
- funkcje auto, turbo

Mocna rzecz dla zwolenników ostrej gry. Nie rozleci się i po tygodniu walki!



Pad Apollo został wyposażony w cztery spusty – tak jak DualShock z PlayStation 2.

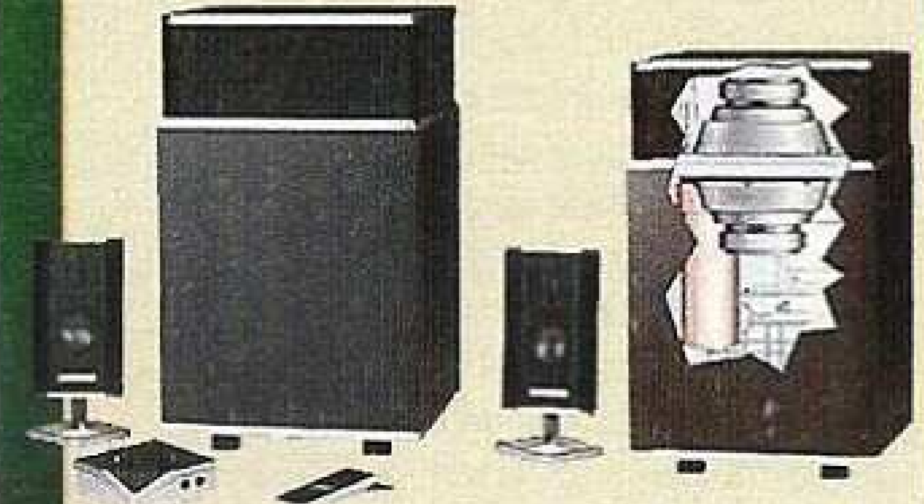
Mniej kabelków



Koniec z pękami kabli wychodzących z zasilacza. Turbine Power o mocy 550 W posiada wejścia na poszczególne przewody zasilające, dzięki czemu podłączasz tylko te, które są potrzebne. Wentylator na zasilaczu ma średnicę 120 mm i niebieskie podświetlenie. Cena to ok. 300 zł.

Źródło: 4press

Nietypowe głośniki



Altec Lansing zaproponował zestaw głośników FX 4021 o nietypowej konstrukcji w technologii izobarycznej. W obudowie subwoofera zamknięte są dwa głośniki, ustawione tak, aby utrzymywać stałe ciśnienie między nimi, co zapewnia maksymalnej jakości dźwięk. Cena 46-watowego (RMS) zestawu to ok. 400 zł.

Źródło: Altec

Płaski player

Teclast TL-T29 Vto odtwarzacz formatów MP3, WMA, FLAC, OGG. Urządzenie ma nietypowe wymiary: 71 x 40 x 7 mm i spory, 2-calowy wyświetlacz (220 x 176 pikseli). TL-T29 ma aż 4 GB pojemności. Na razie playerek dostępny jest na rynku chińskim, cena ok. 370 zł.

Źródło: Teclast

Job, czyli ostatnia szara komórka

Chemik, Adi i Pele to w oczach innych niedorajdy, fajtłapy, osobnicy niedostosowani i bez szans na poprawę. W rzeczywistości to zgrani kumple pełni pomysłów, ale bez szczęścia w pracy i borykający się ze swoimi problemami. Ot, choćby z babcią Chemika podkradającą mu regularnie haszysz albo chorym psychicznie psem sąsiada, który uwziął się na chłopaków.

Kiedy kłopoty zwalają się na głowę, ukojenie może przynieść TV i najnowszy teleturniej Krzysztofa Ibisza „Sąsiedzi", którego główną nagrodą jest pięciominutowana sesja dewastacyjna w domu sąsiadów! To jest to!

Jeśli lubisz zwariowane komedie i chcesz dać szansę polskiej produkcji, „Job" może okazać się dobrym wyborem. Jako bonus – uroda Agnieszki Włodarczyk (w filmie w roli Karoliny).

Premiera kinowa: 03.11.2006
Gatunek: komedia
Produkcja: Polska

John Tucker musi odejść



„John Tucker musi odejść" to pełna gagów komedia w stylu „American Pie". Tytułowy John Tucker to podrywacz i kłamczuch, który trafił na godne siebie przeciwniczki...

Kiedy trzy dziewczyny z rywalizujących ze sobą licealnych paczek odkrywają, że chodzą z tym samym facetem, postanawiają się na nim zemścić. John Trucker ma jednak dużo szczęścia i nie wpada w zastawiane na niego pułapki do czasu, aż poznaje Kate, śliczną dziewczynę nasłaną przez dyszące żądzą zemsty Carrie, Heather i Beth.

Przy okazji warto wspomnieć, że w Johna Tuckera wcielił się Jesse Metcalfe, aktor młodej generacji znany m.in. z roli z „Gotowych na wszystko". Jak poradzi sobie w roli niewdzięcznika i lowelasa i co z tego wyniknie?

Wybierz się do kina i przekonaj sam!

Premiera kinowa: 03.10.2006
Gatunek: komedia
Produkcja: USA

Sezon na Misia



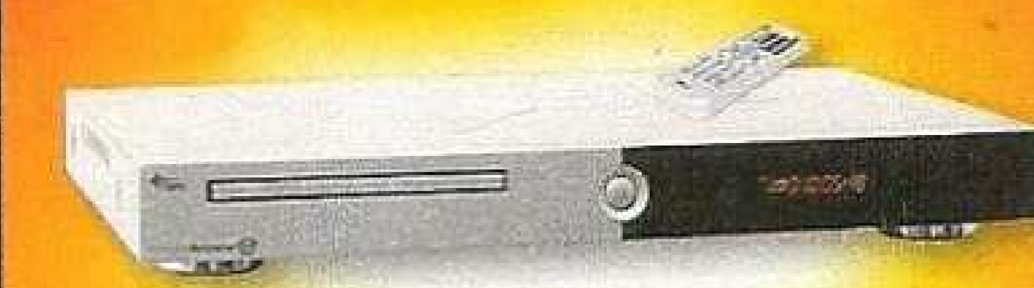
Boog to miś grizzly, ale nie zwyczajny niedźwiedź, tylko gwiazda lokalnego programu przyrodniczego. W związku ze swoją wysoką pozycją ma prywatny garaż, wiedzie luksusowy żywot i nigdy nie brakuje mu świeżego miodku.

Wszystko było wspaniale do czasu, kiedy nasz bohater poznał Elliota – wychudzonego jelonka, który szybko jednak okazał się niezłym rozrabiaką i mąciwodą. Elliot zabiera Booga do prawdziwej puszczy, żeby pokazać mu, jak żyją zwierzęta. Wycieczka może się nie udać, bo właśnie rozpoczyna się sezon na niedźwiedzie. Myśliwi nie wiedzą jednak, że w tym roku polowanie będzie miało zgoła inny wynik niż zawsze...

„Sezon na Misia" to pierwszy film wytwórni Columbia Pictures zrealizowany w technice CGI (Computer Generated Images), czyli powstały w całości w trzewiach komputerów. Jaki będzie efekt końcowy? Odpowiedź znajdziecie w kinach.

Premiera kinowa: 13.10.2006
Gatunek: animacja/przygodowy
Produkcja: USA





Poczuj, jak rozgrzewa się DVD w najnowszym odtwarzaczu Emperor IV!

Jeśli chcesz wygrać sprzęt, wybierz właściwą odpowiedź i pisz esa!

Co można odtwarzać w Emperorze IV?

A. DVD
B. Płyty winylowe

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MO.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A** lub **B**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **7 listopada 2006 r.**

Fundatorem nagrody jest Manta Multimedia.



Kodak EasyShare P712

Prosty w użyciu



CLICK! 4- OCENA
4+ 4+ 3
CENA WYGLĄD MOŻLIWOŚCI

Nowy Kodak EasyShare P712 jest następcą dobrze przyjętego modelu P850. Przeznaczony dla amatorów, którzy rozglądają się za czymś poważniejszym, posiada szereg cech czyniących z niego urządzenie nieco bardziej wszechstronne niż większość kompaktów.

Tryb manualny pozwala samodzielnie zdefiniować większość parametrów, standardowo mamy również ustawienia producenta, w tym klasyczne ujęcie portretowe, do zdjęć dziennych, wieczornych itd. W wypadku P712 jest ich jednak sporo, bo aż 18 (w tym nietypowe, np. sztuczne ognie czy światło świecy). **Tryb makro niestety nie zachwyca, przewidziany jest dla odległości 10-90 cm.**

Aparat charakteryzuje się szybkim autofokusem, dzięki czemu pomiar zabiera o wiele mniej czasu. 12-krotny zoom posiada system stabilizacji obrazu, który w P712 działa również w czasie nagrywania filmów (czego wyraźnie brakowało np. w modelu EasyShare LS755D).

INFO

Producent:	Kodak http://www.kodak.com/
Dystryb. w Polsce:	Kodak Polska http://www.kodak.com.pl/
+	świetne wykonanie • szybki fokus • potężny zoom optyczny • 32 MB wbudowanej pamięci
−	brak karty pamięci w zestawie • stosunkowo szybkie wyładowywanie akumulatora • wysoka cena
cena dystrybutora 1760,00	cena w sieci* 1720,00

Dane techniczne

- przetwornik: 7,1 Mpix
- maks. rozdzielczość: 3072 x 2304
- formaty zapisu obrazu: JPEG/RAW/TIFF/MJPEG
- ekran: LCD 2,5" TFT (6,4 cm)
- zoom optyczny: 12x (cyfrowy 5x)
- migawka:16 s – 1/1000 s
- nagrywanie filmów: 640 x 480, 30 fps
- czułość: 64, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 320, 400, 800
- karta pamięci: brak, wbudowane 32 MB
- zasilanie: akumulator litowo-jonowy, zasilacz sieciowy
- gniazda: USB 2.0, wyjście wideo (video out), SD MMC
- obsługiwana pamięć: SD, MMC
- wymiary: 10,8 x 8,42 x 7,2 cm
- waga: 403 g

Pracowicie rozwijana seria EasyShare ma kolejnego przedstawiciela, który nie ma się czego wstydzić.

Sporej wielkości wyświetlacz LCD można wykorzystać nie tylko do podglądu kadrowanej sceny, ale również do pokazu slide show (w zestawie jest specjalna podkładka do ustawienia aparatu). Do wyboru mamy prezentację zdjęć co 3 do 6 sekund. Dla zawodowców jest m.in. możliwość skontrolowania histogramu „na żywo" (wykres pokazujący niedoświetlone i prześwietlone obszary).

Dodatkowe możliwości obejmują uniwersalne i rozszerzone tryby zdjęć, fotografie seryjne, łączenie trzech ujęć w jedno panoramiczne czy opcję doświetlenia-zacienienia. Zdjęcia do komputera (poprzez USB) przesyła się za pomocą przycisku Share – i choć działa to dobrze, niestety nie widać aparatu jako kolejnego napędu.

Tradycyjnie sprzęt Kodaka gwarantuje wysokie wykonanie i niezawodność. Tak jest również w wypadku modelu P712, chociaż jego cena na pewno nie spodoba się wielu potencjalnym kupcom.

Cowon iAudio 6

Metalowy twardziel

Linia odtwarzaczy iAudio rozpoczęła się od udanego M3. Od tego czasu pojawiły się już kolejne, coraz lepsze konstrukcje (X5, M5). Teraz doczekaliśmy się premiery zaawansowanego modelu oznaczonego numerem sześć.

CLICK! 5- OCENA
5- 5 3+
CENA WYGLĄD MOŻLIWOŚCI

calowy). Pozwala to zamieścić w urządzeniu pokaźną fonotekę, kilka filmów lub niemal nieograniczoną liczbę plików tekstowych. Urządzenie posiada m.in. funkcję USB-Host, za pomocą której zgrasz zdjęcia

INFO

Producent:	Cowon Systems http://eng.iaudio.com/
Dystryb. w Polsce:	iAudio http://www.iaudio.pl/
+	bardzo wygodna obsługa • mocna, aluminiowa obudowa • opcja nagrywania (z radia) o określonej porze (zegar) • świetny software • dobry dyktafon • dodatkowe oprogramowanie
−	długi czas uruchamiania • wysoka cena • długi czas ładowania (ok. 3 h)
cena dystrybutora 1269,00	cena w sieci* 1112,90

Dane techniczne

- do 20 godzin działania (dane producenta)
- odtwarza: MP3, OGG, WMA, ASF, FLAC, WAV, MPEG4, TXT, JPG
- dyktafon
- radio FM
- interfejs: USB 2.0
- wyświetlacz OLED, 260 000 kolorów, 1,3 cala o rozdzielczości 160 x 128
- wbudowana pamięć microHDD (4 GB)
- equalizer
- wbudowany litowo-jonowy akumulator
- Mach3Bass, 3D Surround
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
- wymiary: 35,6 x 76,1 x 19 mm
- waga: 60 g
- gwarancja: 24 miesiące

Kolejne modele Cowon iAudio są coraz dokładniejsze, pojemniejsze, z masą przydatnych opcji. Szóstka pod każdym względem jest niemal bez wad.

nagrywającego z radia (wbudowane) lub źródła zewnętrznego (poprzez wejście liniowe).

Menu szóstki jest czytelne, mimo sporej liczby opcji i funkcji dodatkowych. Jakość dźwięku jest bardzo dobra, a interesujące dodatki to m.in. 3D czy MP3 Enhance (dodatkowa głębia dźwięku). Warto zaznaczyć, że z urządzeniem dostajesz pakiet przydatnych programów: menedżer plików, konwerter (pliki wideo na formaty obsługiwane przez iAudio 6). Jest też programik, za pomocą którego zrobisz swoje własne logo.

Bardzo zgrabny kształt i świetne wykonanie to cechy wszystkich modeli Cowon iAudio. Szóstkę wyposażono w wyświetlacz OLED obsługujący 260 tysięcy kolorów i dysk twardy o pojemności 4 GB (0,85-

bezpośrednio z aparatu cyfrowego. Możesz także używać iAudio 6 jak dyktafonu, urządzenia

iAudio 6 jest niemal bez wad. Irytujące są tylko drobiazgi: długie uruchamianie urządzenia i samych plików (również MP3). Zniechęcające są także wysoka moim zdaniem cena urządzenia i stosunkowo długi czas ładowania akumulatora.

NEWS

Rysowanie na ekranie



Firma Sony poszerzyła serię T aparatów cyfrowych o nowy model Cyber-shot DSC-T50, który wyróżnia się dotykowym wyświetlaczem ciekłokrystalicznym. W komplecie znajduje się też rysik, za pomocą którego można nawigować po 3-calowym ekranie oraz edytować i podpisywać zdjęcia. Na razie aparat dostępny jest tylko w Japonii.

Źródło: Sony

Mikropad



USB Micro-Pad to kieszonkowy kontroler do gier firmy Buffalo, który może zainteresować przede wszystkim użytkowników laptopów lub Pocket PC. Podłączany przez port USB gadżet pozwala wygodnie sterować grami, szczególnie w pozbawionych klawiatury PDA. Ceny nie podano.

Źródło: Gizmodo

Inteligentny telefon



Samsung SGH-i600 to nowy „inteligentny telefon", który pracuje w trzech zakresach GSM i wykorzystuje system operacyjny Windows Mobile w wersji 5.0. Urządzenie wspiera się na procesorze OMAP 1710 firmy Texas Instruments, taktowanym zegarem 220 MHz. Poza tym posiada 128 MB pamięci ROM, 64 MB RAM oraz gniazdo kart microSD.

Źródło: Samsung

Komputer w kieszonce



Hewlett-Packard dodał do swojej serii iPAQ nowy model komputerka kieszonkowego o nazwie rx4000 Mobile Media Companion. Urządzenie posiada 2,8-calowy wyświetlacz, moduł komunikacji Bluetooth oraz Wi-Fi, oprogramowanie dla VoIP, a także preinstalowany pakiet Microsoft Office. Nie podano info o procesorze i pamięci. Cena urządzenia to ok. 1000 zł.

Źródło: HP

Dwa w jednym



Pioneer ogłosił plany wprowadzenia napędu hybrydowego, który będzie obsługiwać zarówno standard Blu-ray, jak i HD DVD. Rozwiązanie ma pojawić się w 2007 r. Nad podobną technologią pracują już Samsung i Ricoh. Może tym sposobem zostanie rozwiązany spór pomiędzy zwolennikami nowych formatów zapisu optycznego.

Źródło: 4press

* Cena w sieci za serwisem http://www.skapiec.pl/ SKAPIEC.PL KUPUJ NAJTANIEJ SERWIS PORÓWNUJĄCY CENY

Creative Wireless Headphones SL-3100

Jakość i wygoda

Nowe słuchawki Creative SL-3100 wspierają się na technologii Bluetooth (wersja 1.2), dzięki czemu nie musisz plątać się w kablach. **Zasięg urządzenia wynosi prawie 10 metrów**, ale trzeba zaznaczyć, że na drodze sygnału nie powinno być przeszkód w rodzaju ścian czy urządzeń wytwarzających pole elektromagnetyczne. Właściwie wystarczyło, żebym umieścił nadajnik blisko działającego monitora, aby dźwięk wyraźnie się pogorszył. Bardzo wygodne okazało się natomiast połączenie nadajnika z przenośnym odtwarzaczem MP3 (przez wejście słuchawkowe). Po sparowaniu urządzeń SL-3100 działały bez zarzutu.

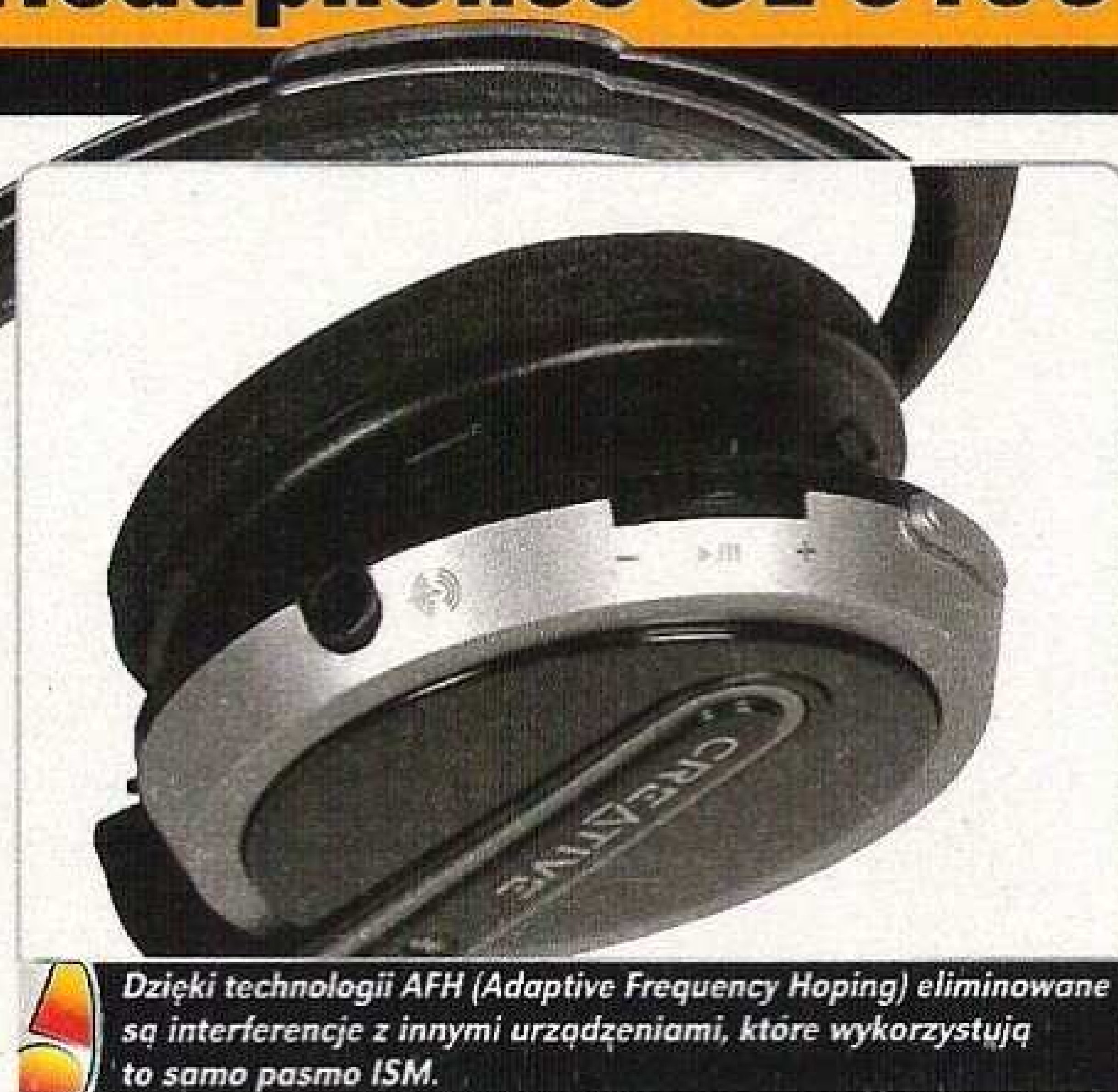
INFO

Producent:	Creative Technology http://www.creative.com/
Dystryb. w Polsce:	Creative Labs http://pl.europe.creative.com/
+	wysoka jakość wykonania • świetny dźwięk • rewelacyjne basy • sterowanie dla niektórych modeli Creative (potencjometr gośności, kolejny, poprzedni utwór, itd.) • dwa zestawy poduszek • szerokie pasmo przenoszenia • wyjątkowa wygoda • „inteligentna" ładowarka
−	przeciętna wentylacja • wysoka cena • krótki kabelek słuchawkowy (dodatkowy)
cena dystrybutora 499,00	cena w sieci 448,00

Dane techniczne

- zasięg: 10 m
- pasmo przenoszenia: 10 Hz – 20 kHz
- częstotliwość próbkowania: 48 kHz
- długość kabla audio (dodatkowego): 1,5 m
- średnica membrany: 40 mm
- czas pracy: 8 h
- obudowa: zamknięta

Świetna jakość i wysoka cena. Jedno zazwyczaj idzie w parze z drugim.



Dzięki technologii AFH (Adaptive Frequency Hoping) eliminowane są interferencje z innymi urządzeniami, które wykorzystują to samo pasmo ISM.

Zasilanie słuchawek zapewnia akumulator litowo-jonowy, który działa bez ładowania około 8 godzin. Tak jak większość produktów Creative, **konstrukcja SL-3100 jest bardzo dobra.** Tak samo jest z precyzją wykonania i jakością materiałów. Jak dla mnie, bardzo istotny jest ucisk słuchawek na małżowiny, który w wypadku SL-3100 jest w sam raz. Warto zaznaczyć, że **producent dostarczył obok „inteligentnej" ładowarki** (wyłącza się po naładowaniu akumulatora) **również dodatkowe poduszki**, do wyboru mamy więc eleganckie skórzane lub bardziej przewiewne – z materiału.

Wysoką jakość dźwięku i świetne odwzorowanie basów gwarantują m.in. przetworniki neodymowe o średnicy 40 mm, umożliwiające odtwarzanie dźwięku o częstotliwości 48 kHz. **Warto też zaznaczyć, że słuchawki działają również w trybie przewodowym**, ale dziwne, że kabel ma jedynie 1,5 metra długości.

Cena modelu Creative SL-3100 niestety odstrasza – obawiam się, że mimo sporej funkcjonalności sprzętu będzie on dla większości potencjalnych kupców po prostu za drogi.



Wieszać każdy może



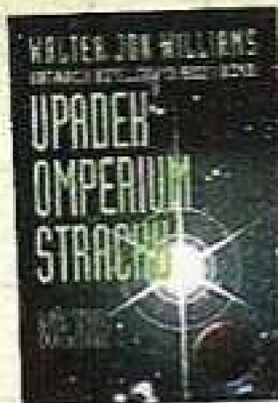
Zbiór dziewięciu opowiadań, których głównym bohaterem jest Jakub Wędrowycz, postać nieco kontrowersyjna – albo i swojska, jeśli przyjmiemy, że swojskie jest picie na śniadanie 92-procentowego samogonu ze śliwek.

Niesamowite losy i przygody Wędrowycza – wiejskiego egzorcysty i niepoprawnego bimbrownika – **oprócz solidnego ładunku wisielczego humoru, groteski i kąśliwej ironii, zawierają jeszcze celne spostrzeżenia** dotyczące otaczającej nas rzeczywistości. Być może dlatego Pilipiuka czyta się tak dobrze.

Tym razem dowiesz się, kim są Zieloni Mściciele, jak brzmi prawdziwe imię Baby Jagi i poznasz konsekwencje picia żubrówki, gdy ma się we krwi 12 promili alkoholu. Przy tej lekturze uśmiech nie schodzi z twarzy. Polecam!

Tytuł: „Wieszać każdy może"
Autor: Andrzej Pilipiuk
Wydawca: Fabryka Snów
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka/twarda
Cena wydawcy: jeszcze nieznana

Upadek Imperium Strachu: Wojna



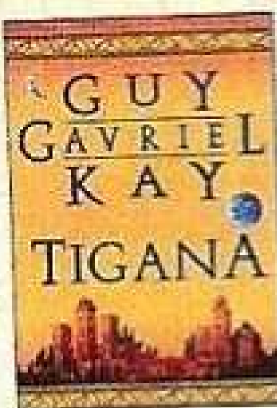
Walter Jon Williams to jeden z najciekawszych amerykańskich pisarzy sci-fi.

„Wojna" to kontynuacja bestsellerowych „Praxis" i „Rozpadu", epickiej historii galaktycznych wojen. W powieści Williamsa zaskakuje nie tylko rozmach, który umożliwia mu pisanie o ekonomii i polityce całych planet, a nawet galaktyk, ale również umiejętność sprawnego skupienia się na losach poszczególnych bohaterów w taki sposób, że nie gubią się one w mnogości wątków.

„Wojna" jest pełnokrwistą kosmiczną epopeją: szybka akcja, zawikłane intrygi, brawura, zagadki i ich rozwiązania na tle tytanicznych zmagań wojennych. To właśnie opisy potyczek i bitew robią największe wrażenie w pisarstwie Williamsa.

Tytuł: „Upadek Imperium Strachu: Wojna"
Autor: Walter Jon Williams
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 35 zł

Tigana



„Tigana" już osiągnęła status bestsellera w USA, a teraz pora, żeby poznali ją również polscy czytelnicy. W powieści **tyran Brandin z Ygrath zsyła karę na obywateli tytułowej Tigany za śmierć swojego syna, pozbawiając ich pamięci o swoim pochodzeniu oraz tożsamości narodowej** i w ten sposób wymazując całą kulturę narodu.

„Tigana" należy do cyklu powieści parahistorycznych, osadzonych w realiach dawnej Europy. Być może niektórzy czytelnicy pamiętają poprzednią powieść Kaya, „Lwy Al-Rassanu", której akcja rozgrywała się w XI-wiecznej Kastylii, u schyłku imperium muzułmańskiego. „Tigana" to z kolei powrót do renesansu, waśni pomiędzy skłóconymi księstwami włoskimi. Powieść wymaga od czytelnika ciągłego skupienia, ale oferuje fascynującą podróż w czasie. Warto się w nią udać.

Tytuł: „Tigana"
Autor: Guy Gavriel Kay
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 35 zł

NEWS

Sprzęt dla nurka



Ricoh zaproponował aparat cyfrowy Caplio 500SE, który wyróżnia się wodoodporną konstrukcją oraz obsługą bezprzewodowych technologii Wi-Fi i Bluetooth. Aparat ma matrycę o rozdzielczości 8,1 Mpix, 3-krotny zoom optyczny, 2,5-calowy wyświetlacz i współpracuje z kartami SD. Cena to niestety aż 3 tys. złotych.

Źródło: Ricoh

GeForce 7950 GT od Albatrona



Albatron zapowiedział nową kartę graficzną dla magistrali PCI-Express, skonstruowaną na bazie nowego układu NVIDIA GeForce 7950 GT. Karta ma prędkość 550 MHz, zawiera 24 jednostki PixelShader i obsługuje technologię HDCP. Wyposażona jest także w 512 MB pamięci GDDR3, pracującej z prędkością 700 MHz DDR. W zestawie otrzymujesz także pełną wersję gry ToCA Race Driver 3.

Źródło: Albatron

Kamerka dla Renaty

Philips ma coś dla szpiegów (i posłów Samoobrony)! Kamerkę, która ma kształt główki od śrubki. Na rynku jest wiele podobnych urządzeń, ale żadne z nich nie jest tak dobrze zamaskowane. Zestaw wystarczy na przykład podłączyć do telewizora lub nagrywarki i można podglądać lub zapisać wszystko, co dzieje się w pomieszczeniu. Cena od 300 do 900 złotych (w zależności od modelu).



Źródło: I4U

Piękna, jesienna pogoda, kopce liści, które można rozkopać butem w parku – te i inne atrakcje nie zachęcają do siedzenia przed komputerem, ale obiecuję wam, że to niedługo się zmieni (ach, te jesienne deszcze, błocko i szaruga). W tym numerze jeszcze ostatnie echa waszych wakacyjnych wojaży – wielkie dzięki za spory odzew i kupę fotek. Jak kupię gdzieś ładne ramki, to powieszę wasze zdjęcia w redakcji, heh. A teraz nowa porcja listów – ludzie nigdy nie przestaną mnie zadziwiać, naprawdę...

Herr Odyn

W tym miesiącu nagroda pofrunie do Grabola. Gratulujemy!

Plan dla podstawówki

Kupuję pismo i widzę niespodziankę – plan lekcji. Myślę sobie „o nareszcie jakiś praktyczny bonusik". Po rozpakowaniu folii i obejrzeniu planu zdenerwowałem się. Co to? Plan dla podstawówki? Maksimum 7 lekcji? Rozumiem, że Redakcja w szkole była dawno temu... Proszę uprzejmie o dodanie w następnym numerze porządnego planu z miejscem na 8 lekcji!

Exx

Masz od nas zwolnienie z ósmej lekcji. Człowieku, kiedy ty masz czas na granie?! A serio, na lekcję numer osiem rzeczywiście brakuje specjalnego okienka, ale poniżej spokojnie zmieści się jeden wuef albo plastyka, prawda? Przyłapałeś nas, do szkoły nie chodzimy, bo gramy, lol.

•••

Pogrzeb teściowej

Jestem graczem od 1987 roku z małymi przerwami (zaczyna się jak spowiedź nałogowca na spotkaniu terapeutycznym, nie?). Clicka czytam w miarę regularnie od 2001 roku, najwyższy więc czas, żeby poruszyć dwie sprawy: 1. Czy przewidujecie wydanie przy okazji jakiejś Waszej rocznicy (np. szczęśliwego rozwodu Rednacza tudzież pogrzebu teściowej) spisu recenzji i poradników gier, które ukazały się w Clicku, z zaznaczeniem w którym numerze zostały zamieszczone? Przydałoby się coś takiego graczom takim jak ja. Nie mam zamiaru wydawać np. 130 zł na nowość, nawet jeśli jest to świetna nowość, czy też kupować GeForce'a 7600 GT i nowej płyty głównej, żeby sobie w taką nowość zagrać.

2. Zastanawia mnie Wasze nierówne podejście do gier. Np. Pirates of the Caribean w Waszej recenzji otrzymała coś ok. 5, a rok później przy okazji zapowiedzi innej gry z zakresu piractwa, inny autor pisał wprost, że Piraci producentom nie wyszli. Podobnie doliczyłem się dwóch różnych recenzji Hitmana 2 (...). PZDR

Grabol

Połóż się na kozetce i rozluźnij, teraz będą odpowiedzi... Ładnie napisałeś to o Naczelnym, prawie się ucieszył, myślę jednak, że lepsze byłyby urodziny Clicka albo na przykład moje. Twój pomysł generalnie nie jest zły i jakaś szansa na jego realizację jest. W tej chwili nie mogę ci powiedzieć jaka, Naczelny się chmurzy, więc może poczekam parę tygodni, aż mu przejdzie.

Oceny. Jak sam wspomniałeś: „inny autor". Nasze oceny są, siłą rzeczy, subiektywne. Dla jednego coś jest warte całych pięciu punktów w naszej skali, inny nie dałby nawet 4. Jeśli jednak pojawia się jakaś wyjątkowo kontrowersyjna nota, pochyla się nad nią cała ekipa Clicka i stara przekonać autora tekstu do spojrzenia na problem z innej strony (np. zza okna, kiedy wisi trzymany za nogi).

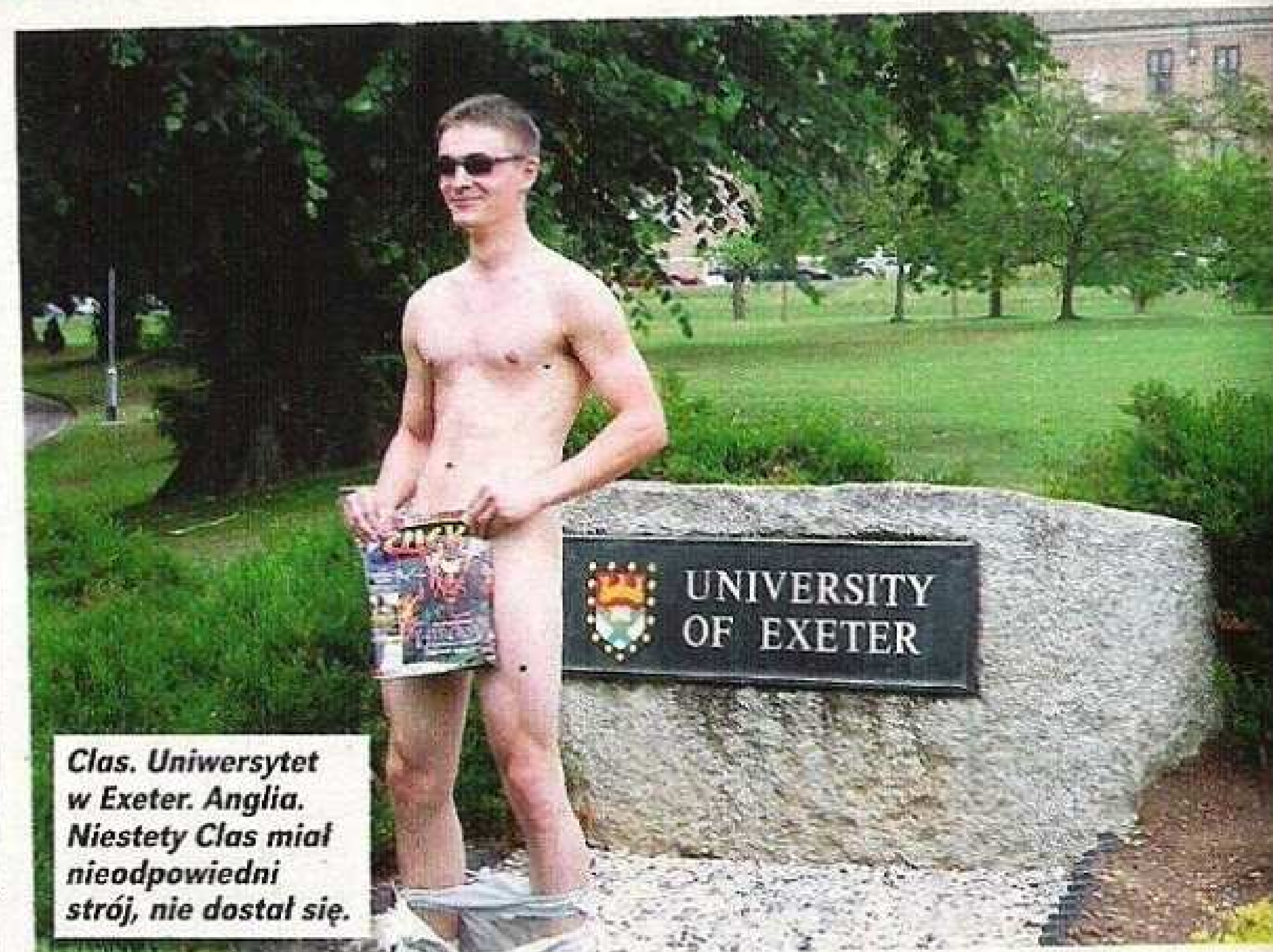
•••

Atrakcyjna sofa

Przedsiębiorstwo Wielobranżowe „(...) Meble" rozpoczęło swoją działalność w latach 70-tych jako mała firma rzemieślnicza. Produkujemy tradycyjne i nowoczesne zestawy wypoczynkowe jak również i pojedyncze wyroby: narożniki, sofy, tapczaniki, kanapy, fotele, wersalki. W związku z ciągłym rozwojem naszego przedsiębiorstwa poszukujemy nowych atrakcyjnych rynków zbytu zarówno w kraju jak i za granicą.

Longin

Szym93, plantacja bananów w Turcji. Szym93 to ten po prawej.



Clas. Uniwersytet w Exeter. Anglia. Niestety Clas miał nieodpowiedni strój, nie dostał się.

Och, Karol

A nie możecie dać do najnowszego Clicka zamiast jakichś naklejek, planów lekcji dać drugą płytę z gierkami? Oczywiście bez większych kosztów na nowy numer, co? Plis! A może też czystą płytkę w prezencie! Żeby sobie włożyć na coś muzyczkę albo przegrać na coś gierkę w domowym zaciszu...

karol

Postępu technologicznego nie da się powstrzymać i możesz być pewien, że w końcu będziemy wydawać Clicka tylko z DVD, a wersja z CD odejdzie na zasłużoną emeryturę. Zwróć uwagę, że jedno DVD to jakby kilka CD, więc możesz mieć parę dodatkowych płyt nawet dziś. Co do czystych krążków, to mam mieszane uczucia. Ceny płytek są tak niskie, że to żadna rewelacja dla was. No, chyba że na krążku byłoby nadrukowane foto buziuchny Naczelnego, to zmienia sprawę! [*Naprawdę chcesz samodzielnie naklejać te zdjęcia na 100 tysięcy płyt? – Naczelny, czyli Foch77*]

•••

My chcemy!

Sztuczne wąsy dla marsowego wyglądu!

Widoczne na zdjęciu afro, nochal jak kartofel i pekaesy już mamy, więc chcemy tylko sztuczne wąsy. Zaznaczam: **SZTUCZNE**, uprasza się o niewysyłanie własnego owłosienia, nawet jeśli jest szczególnie bujne i atrakcyjne kolorystycznie. Wąs może być podkręcony, wiszący, wąski lub długi, Naczelnemu z każdym jest do twarzy!

Wy dostajecie!

Gorącą jak serduszko Naczelnego grę Broken Sword: TAoD

Reguły zabawy są proste. Twoim zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyśliłmy. Pakujesz sprzęt i wysyłasz do nas. W zamian dostajesz nagrodę. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy osoby. **Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!**

Nagrodzeni w konkursie „Kostka Rubika w nietypowe wzory":

1. Krzysiek z Warszawy
2. Marta ze Szczecina



UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Kupiłem nowego Clicka ale wylał mi się na niego klej ojca ze słoika. Wymienicie mi Clicka?

Ptas

CLICK! Pozdrów tatę od nas, mamy nadzieję, że w słoiku nie jest mu ciasno i że zrobiłeś dziurki w wieczku. Nie napisałeś, o jaki klej chodzi, a mamy podpisaną umowę tylko z producentem kleju do tapet. Pozdrawiamy cię serdecznie.

wy, jak widać takie liczenie to zadanie skrajnie ekstremalne i tylko dla ludzi o mocnych nerwach (nie róbcie tego w domu i bez nadzoru dorosłych).

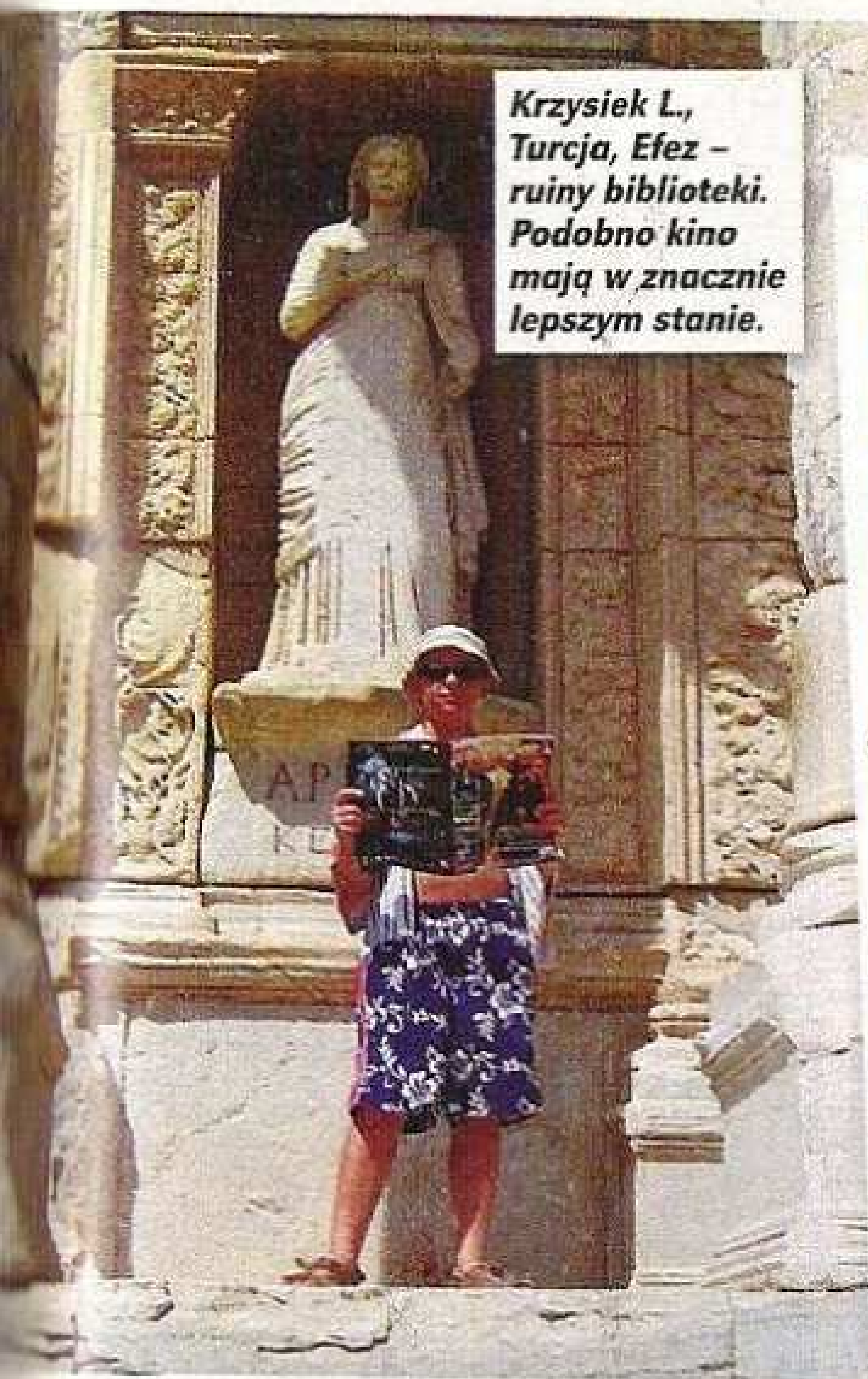
A co do gierek jakie dajecie do gazety – są spoko. Wiadomo, że jednemu podobają się strategie a drugiemu strzelanki, więc bez sensu są listy typu: „Ta gra jest do bani", lub „Dajecie nudne strategie". Nie wszystkich da się zadowolić (na raz oczywiście :).

Blinky3000

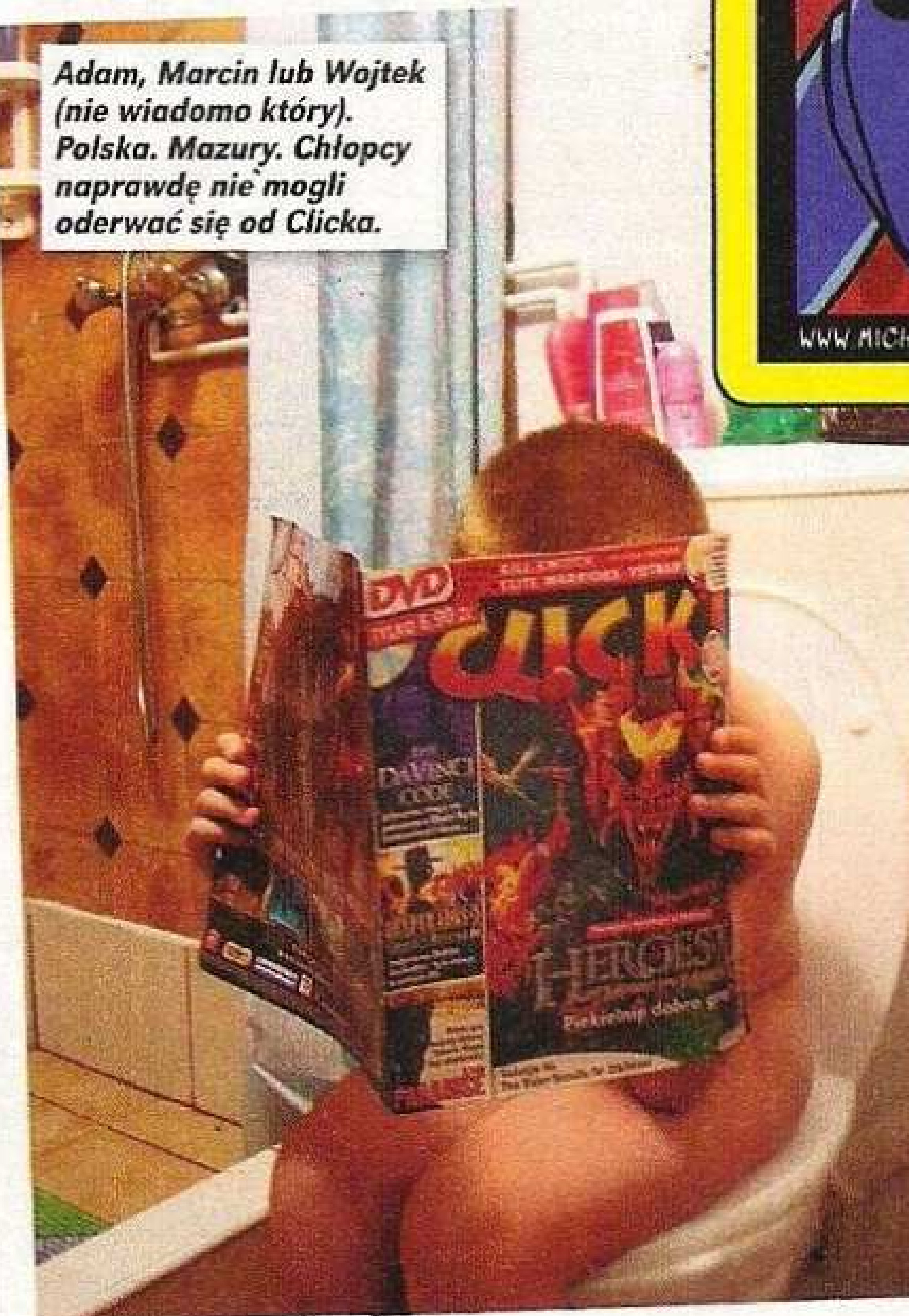
Hej, gratuluję uporu. Próbowałem cię sprawdzić, ale starczyło mi cierpliwości i zapału tylko na pięć minut. Mam dla ciebie następne zadanie: policz, ile **liter** jest w najnowszym numerze Clicka! Co do twojej uwagi odnośnie gier, mogę się pod nią podpisać rękami i nogami.

•••





Krzysiek L., Turcja, Efez – ruiny biblioteki. Podobno kino mają w znacznie lepszym stanie.



Adam, Marcin lub Wojtek (nie wiadomo który). Polska. Mazury. Chłopcy naprawdę nie mogli oderwać się od Clicka.

Dziękujemy za list. Zastanawiamy się nad dodaniem tapczanika do któregoś z kolejnych numerów Clicka, dlatego nie przekreślam możliwości naszej współpracy. Proszę o wysłanie jednej wersalki to testów. Pozdrawiamy.

•••

Prawie 25 tysięcy

Ciekaw jestem czy wiecie ile jest słów w Clicku! Nie wiecie? A ja już wiem.

Pare dni temu gdy padał deszcz, a w dvd-romie nie było żadnej ciekawej płyty, postanowiłem że policzę wszystkie (dosłownie) słowa w CLICKU! Tak więc jest ich około 24 879!!! Na pierwszy rzut oka może nie za dużo, ale jak otworzycie ostatni numer waszej gazety (nr 09/06), to zobaczycie jak bardzo się nudziłem żeby to wszystko policzyć. Po pierwszych trzech godzinach liczenia zaczęła mnie boleć głowa, a teraz kiedy piszę ten list, mam stan podgorączko-

Dla pacyfistów

Witam szanowną redakcję Clicka. Ostatnio były same gry wojenne więc proszę was żebyście dali coś dla pacyfistów. Pozdrawiam

Lolel

Też czekam na grę, gdzie będzie można pleść wianki albo karmić małpki w zoo na czas. Nie rozumiem, dlaczego nie powstają takie tytuły! A tak bez żartów, to staramy się dawać bardzo różne produkcje. Dla każdego coś miłego, na pewno dostaniesz w końcu taką, w której nie będziesz musiał oddać ani jednego strzału (ale co do pił spalinowych, toporów i mieczy – nic nie obiecuję).

•••

Rabat na lodówkę

(...) Jest coś jeszcze co mnie zaskoczyło jeszcze bardziej w najnowszym numerze Clicka: „Kupon Rabatowy, Pizza 50% taniej", może za niedługo zaczniecie dołączać rabaty na lodówki lub samochody? Pozdrawiam

marole

A co powiesz na tapczanik do składania, lol? Słuchaj, ten kupon rabatowy nic cię nie kosztował (koszt druku poniósł reklamodawca), a możesz sobie kupić wielką jak koło pizzę za pół ceny. Moim zdaniem to bardzo pozytywne zaskoczenie.

•••

Mam giwerę i nóż i posiekam cię i już

O wadach Clicka rozpisywać się nie będę, bo jakby mi nie odpowiadał i miałabym tyle zastrzeżeń co niektórzy wylewający swe żale, których listy są przytoczone na Waszych łamach – to po prostu bym go nie kupowała.

Co do Ciebie Odynie, to mam nadzieję, że cięte riposty Twojego autorstwa jakimi odpowiadasz na większość listów zrozpaczonych dzieciaków błagających o plakaty, którymi mogliby sobie wytapetować pokoje, to naturalny dar a nie owoc wypocin tworzonych na skutek bezsenności.

Pochwała należy się autorom tekstów, chylę moje czoło przed Wami. Choć nie gustuję w grach typu „mam giwerę i nóż i posiekam cię i już" to staram się czytać wszystkie zwiastuny i recenzje, ponieważ są rzetelne i widać i czuć, że nie dostajecie żadnych wziątek (korzyści materialnych) od wydawców, bo jeśli gra jest do bani to się tego z tekstu można dowiedzieć. Za to Wam chwała i cześć.

Aha i szacuneczek dla Naczelnego, że Was wszystkich jeszcze nie pozwalniał za tą uprzejmości pod jego adresem. Nie wiem, może mu w dzieciństwie zamiast migdałków wszystkie nerwy posuwali...

gin@

Ech, znowu cała noc nieprzespana, lol. Pochwały doszły do adresatów, dodałem od siebie parę wiader zastrzeżeń, bo by się chłopaki za bardzo puszyły. Chwałę i cześć przekazałem oczywiście naszemu ukochanemu Naczelnemu. Cieszył się jak dziecko. Pozdrawiamy!

Ta groźna dziewuszka występuje w D.I.R.T.: Origin of the Species – grze akcji z elementami cRPG. Polska premiera produkcji panów z Nu Generation Games już w grudniu.

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Tekken: Dark Resurrection [PSP]





Nie mogło być tu w tym miesiącu innej gry niż Tekken przeznaczony na PSP. Dark Resurrection to najlepszy jak do tej pory powód, by kupić przenośną konsolę Sony, i najbardziej dobitny dowód na jej ogromne możliwości. Gra się świetnie – równie dobrze jak na PS2 czy automatach – a w to, co widać na ekranie konsolki, po prostu trudno uwierzyć. Do tego dochodzi bogaty zestaw postaci do wyboru (wszyscy z poprzednich części plus nowe postacie, m.in. mroczny Dragunov), kilka trybów gry, krótkie czasy wczytywania oraz możliwość zabawy przez Wi-Fi. **Najlepsza gra na PSP? Tak!**

2 Def Jam: Fight for New York – The Takeover [PSP]



Kolejne mordobicie na PSP – ustępuje Tekkenowi, jeśli chodzi o intuicyjność rozgrywki, ale ma jedną ogromną zaletę. To jedyna gra, w której Method Man może sprać pysk Busta Rhymesowi, a Snoop Dogg potrafi skopać tyłek Redmanowi. Wielkie gwiazdy hip-hopu, dynamiczna muzyka, duża grywalność. **Czas na Takeover!**

3 Yakuza [PS2]



Połączenie serii GTA i kultowego Shenmue, na dodatek stworzone przez firmę Sega. Udany system walki i możliwość swobodnego eksplorowania wielkiego miasta nocą to rzeczy, dzięki którym w Yakuza chce się grać. Minigierki (m.in. te rozgrywane w... domach publicznych) to smaczki, za które tytuł ten się pamięta. **Obowiązkowa pozycja!**

4 Ultimate Ghosts'n'Goblins [PSP]



Klasyczna dwuwymiarowa platformówka, wydana na PSP w wersji zremiksowanej, odpicowanej, **w pełni zasługującej na dopisek Ultimate.** Na dwie rzeczy warto zwrócić uwagę – grafikę, która przywołuje klimat oldskulowego oryginału, a jednocześnie robi duże wrażenie, oraz poziom trudności – zupełnie niedzisiejszy, bo wyśrubowany na maksa. Dla smakoszy.

5 Ojciec chrzestny [PSP]



Wersja na PSP – znacznie zmieniona w stosunku do oryginału, **teraz to bardziej gra... karciana i strategiczna niż klon GTA**, jakim była duża wersja Godfathera. Wbrew pozorom, na PSP taka rozgrywka sprawdza się całkiem nieźle – dlatego wspominamy o niej w naszym zestawieniu.

WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://www.translatedmemories.com/

SILENT HILL

TRANSLATED MEMORIES

Book of Lost Memories | The Sixteen Victims | Another Crimson Tower

News | About | Links

Smakówa dla wszystkich fanów cyklu Silent Hill. Te survival horrory to japońskie produkcje, w związku z czym wiele materiałów z nimi związanych nie dociera w ogóle do Europy – lub dociera w okrojonej wersji. Na tej stronie fanatycy Cichego Wzgórza znajdą wszystko to, czym cieszyć się mogli Japończycy o podobnych zainteresowaniach. **Lubisz klimat Silent Hilla? Musisz tu zajrzeć!**

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Knight Online

Podczas gdy wszyscy zagrywają się nieprzytomnie w World of Warcraft, w sieci znaleźć można kilka gier MMORPG nieco gorszych, ale równie wciągających. Wystarczy tylko dać im szansę... Jeden z tytułów, który możemy polecić z czystym sumieniem, to właśnie Knight Online, dzieło studia K2 Network (oni stworzyli też produkcję WarRock, od której zaczęliśmy nasz dział Grati$). Knight Online **to gra fantasy, która koncentruje się na walkach PvP oraz potyczkach ze... smokami.** Sprawdź ją koniecznie – może uda się jednak zaoszczędzić na abonamencie WoW?



Do ściągnięcia ze strony: http://www.knightonlineworld.com/ [455 MB]

Jedyna gra...

...gdzie znaleźć można statek kosmiczny, który mógłby być scenografią do programu „Taniec z gwiazdami".

LEGO Star Wars II

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



Darklands

Nietypowa gra RPG stworzona w 1992 roku przez firmę Microprose – wtedy specjalistów od symulatorów lotu. Jako jedna z pierwszych produkcji dawała graczom ogromną swobodę działania – pozwalała zwiedzić spory kawałek średniowiecznej Europy, oferowała (prawie) losowe questy i nieliniowy główny wątek fabularny. **Dziś Darklands musiałoby wyglądać jak Oblivion** – gdyby oferowało tę samą swobodę i obszar gry, byłaby to produkcja, którą być może też wspominalibyśmy 14 lat po jej premierze! Zdecydowanie – czekamy na remake!





OLD SKULL I HARDKOR

A MIND FOREVER VOYAGING (INFOCOM, 1985) ZNAKOMITA GRA TEKSTOWA, KTÓRA FABULARNIE DORÓWNYWAŁA NAJLEPSZYM POWIEŚCIOM SCIENCE-FICTION. JEJ AUTOR – STEVE MERETZKY – PORUSZAŁ W NIEJ WIELE PROBLEMÓW POLITYCZNYCH, SPOŁECZNYCH I

CHŁOPAKI, DAJCIE SPOKÓJ Z TYMI STAROCIAMI...



Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2006





GANGSTA WARS 6 (PLAYAS GAMEZ, 2006) MEGA WYPAS. ZIOMEK Z BIEDNEJ DZIELNICY ZOSTAJE NAJWIĘKSZYM ALFONSEM NA DZIELNI. PIERWSZA GRA W KTÓREJ MOŻNA WSTAWIĆ SOBIE DIAMENTOWY ZĄB... KMINISZ?